因为是菜鸟，所以一定要恶补！

次世代丛书 NEXT

菜鸟通

GAME FANS MAGAZINE



第1辑

菜鸟作战室

格兰蒂亚II

我的暑假

007明日帝国

追击列车

卡片英雄

神来

菜鸟速递通

射雕英雄传

狙击手

永恒的阿卡迪亚

梦幻之星网络版

惑星冲浪

魔剑传说

菜鸟大技林

菜鸟BAR

菜鸟一点通

菜鸟画廊

菜鸟哈哈哈

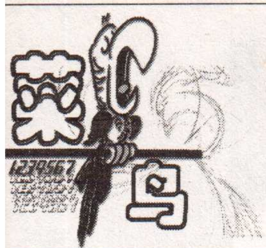
菜鸟和他的朋友胖哥

菜鸟新闻爆

大的未必是最好的

彩色GAME BOY销量首次超过PS2

远方出版社



编者的话：如果两本杂志你都喜欢……

几个月前，怀着“为游戏业指路，为游戏迷正名”的“雄心壮志”，一时冲动之下办起了《游戏批评》，竟然取得了意外的成功。满足之余，有了“活着，真好”的感叹。激动之下又冲动起来，要创办一本《菜鸟通》。

最近一段时间《××通》似乎时兴起来。先是有一本讲网络的叫《网络通》。上月底《软件与光盘》又出了一本专讲PC GAME的叫《游戏通》，听说是低价入市，卖的不错。加上这本《菜鸟通》正好是“三通”。其实说“三通”也是勉强得很。日本最著名游戏杂志就叫《FAMI通》。结稿的时候又听到广播里有个栏目叫《电话通》。

其中“通”大概是通晓、通达、贯通的意思。再通俗一点说是“懂得”吧。我们当然不敢奢望，每月一本的《菜鸟通》就能让我们的“菜鸟”成为通晓游戏的专家，但“开卷有益”的老话应该是不错的。读者都知道《电软》是典型的综合情报志，凡玩家关心的事它都会登。但有所为必有所不为，由于篇幅的限制，刊登的游戏攻略基本上是点到为止，许多长篇游戏攻略只好放弃了。

《菜鸟通》正是要补这个位。像本辑《菜鸟通》就一口气登了六、七部像《格兰蒂亚Ⅱ》、《我的暑假》、《神来》这样的精彩游戏攻略，让玩家们按图索骥，玩个不亦乐乎。

这期还登了一篇六页的漫画《菜鸟和他的朋友胖哥》，当然是搞笑啦。不过其中的调侃是善意的、宽容的，是我们每个人在生活中都见到和体会到的。

在《游戏批评》的编辑方针中有一段很重要的话，一个游戏软件既是一件“商品”，又是一件“作品”，如果说《批评》是“站在‘作品’的角度去评论它”，那么这本《菜鸟通》恰恰是站在“商品”的角度去看待一部游戏。《游戏批评》告诉你怎样欣赏，怎样提高；《菜鸟通》则告诉你怎样娱乐，怎样休闲。《游戏批评》告诉你游戏业发生了什么事；《菜鸟通》告诉你游戏公司发行了什么好游戏。你喜欢哪一种内容，随你挑。如果两个都喜欢，我……我会再做一本新杂志给你（读者：哇，吃不消啦！）如果两个都不喜欢，我……哇，要饿死啦！

谢谢看完这篇短文和小编们的感想。



就在这个历史性的时刻：
在某礼拜三生物课后的下午……

编辑手札

麒麟



最近打游戏的技术似乎在下降，可能与打游戏时间减少有关。就连极爱玩的“V拉力2加强版”与“SF Ⅲ”都很少再摸了。另外编辑部内就我一个人玩N64，没意思……而可恶的彩火竟不让我用他的原装DC柄打SF Ⅲ，直接导致了无法与天师他对战(下回还是用自己的好)。不过，倒是幸福了我，真玩我也赢不了呀！毕竟对于DC原配手柄的键位设置实在痛苦。此时已是晚上了，旁边天师与WP正在“叫板”，而WP这厮则催我快点搞定，只能写到此了。最后，还望大家多支持《菜鸟通》呀，有事直接写信来找我即可。

七支剑

中文游戏《射雕英雄传》大家应该拿到手了吧？相信熟悉小说的人应该已经通关了，怎么样？感觉是不是很舒服呢？不过应该好好体会一下这个游戏，也许这是PS上最后的辉煌了。同时也快到年底了，相信游戏大作又会源源不断地出现，DC上会不会出一两个超大作呢？PS2的软件数量会有所上升吗？明年的秋天又是一场主机大战的开始，到时业界又会尘土飞扬，你到底支持谁呢？明年对我来说又是一个多事之秋，而真正的主角还是我们。

WP



最近身体一直欠佳，总是在咳嗽。前几日忽闻毛宁被扎伤一事，心中颇为震惊。连人民偶像都遭此毒手，说不准有一天哪位对我意见成堆之人便把我……，看来以后下班回家可一定要小心，最好还是带上我那只会咬人的熊猫。最近在“消化”一些老的PS存货，为日后拿到薪水后装备PS2做准备。最后顺便提一句，有哪位高手对“前线任务3”有研究，还望给我一些指导。多谢！多谢！

黄金莱因



最近终于完成了进化过程，变成了黄金莱因。当然要看看自己的能力有没有大幅度的增长了，首先是在小西天某机厅将某业界知名人士苦练数年的春丽打了个“七连胜”；接着又在家里将机战的机体图鉴100%完成，死或生2的全部衣服到手···看来进化后果然强劲了，怎么样大家也多读读书进化一下吧，就像小莱我一样。(不好，大家都去拿武器了···)

责任编辑：胡丽娟

菜鸟通

远方出版社出版发行
（呼和浩特市新城区老缸房街 15 号）

编著者：电子游戏软件杂志社
总策划：王观之
执行主编：李胜
版式设计：王磊
封面设计：萧腾

总经销：内蒙古新华书店
印刷厂：北京新华印刷厂
开本：787X1092
印张：7.25
字数：190 千字

2000 年 11 月第 1 版
2000 年 11 月第一次印刷

ISBN7－80595－68－2/G·714

定价：5.50 元

目录 CONTENTS

菜鸟作战室





菜鸟速递通







菜鸟新闻爆



“最终幻想 X”主题歌制作完成
FF 最新作的开发工作按计划进行

本刊讯 SQUARE 的招牌大作“最终幻想 X”的开发工作已经进入了扫尾阶段。根据其官方网站的消息，“FF 10”的主题曲歌词已全部完成，而担任制作的正是 FF 系列的首席配乐大师——植松伸夫。为了获取进一步的情报，日本产经新闻于近期走访了 SQUARE 本部，对社长铃木尚进行了专访。

社长铃木尚认为，明年 3 月底前 PS2 应该能够顺利实现全球出货 1000 万台的预期目标，日本国内甚至可能达到 500 万台的销量，而其中 50% 的 PS2 玩家也许会购买这款跨时代的大作。如此一来，“FF 10”不但极有可能成为 PS2 上第一款突破百万套的游戏，达到 250 万套的销售成绩也将不费吹灰之力。

回想 1997 年，FF7 就曾令 PS 从 32 位主机的混战中轻松脱身，一骑绝尘。今天，SQUARE 和 SCE 同样寄希望于 FF10，希望她能想“FF7”一样带动主机销量激增，成为决定业界优胜劣汰的上帝之手。

另一方面，SQUARE 公司于 11 月 17 日对外正式发表，预定于 2001 年春季开始进行的网络事业“PlayOnline”，由于周边环境等原因，将改为 2001 年冬季开始实施，次年春季正式提供服务。这样，配合 PlayOnline 的完全在线的“最终幻想 Ⅺ”软件发售日也将随之后延，改在 2002 年初发售。

另据结稿前得到的消息称，SQUARE 将在今年 12 月 23 日～24 日由日本集英社举办的“JUM PFastral”展览会发布一些新作的最新信息，相信“最终幻想 10”也会在其中，届时请各位读者留意本刊的追踪报导。

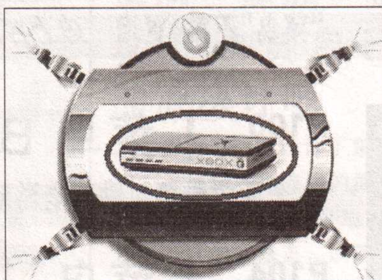


↑大受女性玩家爱戴的 FF8 中的主人公斯考尔。



XBOX 的功能好象八爪鱼
微软新主机能播放 MP3

本刊讯 Parthus Technologies 是美国一家研发网络智能财产权的软件公司。日前，该公司宣布，授权 Nvidia 公司将他们研发的著作权保护技术“Parthus Media Stream DSP”整合到系统芯片“NCPX”上。而这块系统芯片正是 Nvidia 针对微软 XBOX 所设计的整合型多任务处理器。



↑微软新主机 XBOX 的外观预想图。

这不仅意味着 XBOX 将拥有播放 MP3 的能力，严密的著作权保护功能也在 XBOX 的设计考虑之中。它能有效遏制目前 MP3 侵犯著作权的歪风，但并不削减 MP3 带给使用者的便利性。此外这种技术还具备软件升级能力，可通过网络下载方式更新储存在 NCPX 芯片中的驱动程序，并与微软新制定的「WMA（Windows Media Audio）」规范相兼容。可以预见，这种技术将广泛使用在未来影音规范中。

如此一来，XBOX 不但具备游戏、网络、DVD 影片功能，还有 MP3 数字音源处理的额外功能，这恐怕是功能最为强大的游戏机了吧。

事件 EVENT

PS2 被挤下日本销售榜冠军宝座
缺乏大作刺激主机销售裹足不前

本刊讯 根据日本产经新闻统计，日本全国 3500 家游戏小卖店资料显示，目前 PS2 主机销售势头已经由火暴逐步趋于平缓，在 11 月第 3 周中（11 月 13 日～11 月 19 日），PS2 甚至被任天堂的彩色 Game Boy 挤下了销售榜冠军的宝座，仅居第三位，销量甚至不及同胞兄弟 PSone。这也是 PS2 自 5 月中旬连续 28 周蝉联日本游戏硬件销售冠军以来，第一次失去了畅销主机的姿态。看来缺少了大作的刺激，再先进的游戏主机也无法讨到玩家的欢心。在供不应求的表面现象背后，PS2 的困难已初见端倪。

日本游戏主机周间销售排名
11 月 13 日～11 月 19 日

名次	主机
第一名：	任天堂 Game Boy Color
第二名：	SONY PSONE
第三名：	SONY PS2
第四名：	任天堂 NINTENDO 64
第五名：	SONY PS SCPH－4000

软件 SOFTWARE “怪物软件”家族添新丁 “口袋妖怪·水晶”发售在即



本刊讯 继“金银”之后，百战百胜的“口袋妖怪”又将掀起新一轮的销售狂潮——最新作“口袋妖怪·水晶”即将在今年12月14日于日本首发。

据来自任天堂的消息称，“口袋妖怪·水晶”将以“金银”的世界为基础，添入全新的故事情节，并首次增加女性主人公的设定。而且在明年MOBI LEADPTGB发售后，游戏方式会进一步扩展，令玩家体会到前所未有的投入感。

口袋妖怪是任天堂近年来销售业绩最好的游戏，目前已推出了多个版本。根据任天堂发布的数据，“口袋妖怪·红绿”共销售882万套；“口袋妖怪·金银”共销售817万套；而“口袋妖怪·青”和“口袋妖怪·皮卡秋”也分别达到了200万套及300万套的销量，四款作品的总销售量竟高达2057万套！而且除了软件热销外，口袋妖怪关联商品的种类和市场规模也同样惊人，据统计全球总计有8000种以上的口袋妖怪关联商品，仅日本国内（不含口袋妖怪的电影制品），口袋妖怪的市场规模就高达7000亿日元。

无疑，“口袋妖怪”已经成为“马里奥”之后又一部出自任天堂的“怪物软件”！

（译：张凌志）

软件 SOFTWARE 索尼克风暴席卷DC 音速刺猬全线出击

本刊讯 为了庆祝“索尼克”这一形象诞生10周年，SEGA最近宣布将在DC主机上推出一款索尼克精选集“索尼克X”，该精选集将收录MD、GAMEGEAR、SS以及DC上的所有“索尼克”游戏，其中部分游戏还会得到一定程度的强化，相信该合集一定会成为世嘉迷的收藏佳品。同时，DC大作“索尼克大冒险”的续作也即将在2001年上半年推出，其试玩版会附带在“梦幻之星网路版”中于12月21日发售。

正当所有玩家屏息期待“索尼克X”和“索尼克大冒险2”的发售时，SEGA又以索尼克般惊人的速度将“索尼克大冒险3”也推入了企划阶段。

日前，该系列开发厂商Sonic Team的社长中裕司在接受访问时表示，“索尼克大冒险3”已进入企划阶段，现在开发人员正在积极进行企划工作。但是具体工作将以“索尼克大冒险2”发售为起点，正式启动开发工作。

软件 SOFTWARE 白金大作箭在弦上 DQ8预定2002年发售

本刊讯 日前，日本著名软件公司ENIX社长本多圭司在接受采访时透漏，在DQ7发售后，DQ8的开发工作也随即展开，并计划在2003年3月之前发售！

由于DQ7的制作周期过长，发售日不断后延，不但使期待软件发售的玩家产生不满情绪，降低公司信誉，ENIX自己也要担负游戏延期所产生的额外成本。为了避免这种情况再度发生，ENIX决定加快DQ8的开发进程，甚至不惜抽调其他开发小组的人员投入DQ8的开发工作，以确保该作能在下一个财年（2002年3月至2003年3月）内推出。

目前，有关DQ8的详细设定还不得而知，而这款白金大作的对应主机更为业界留下了一个有趣的悬念。

软件 SOFTWARE “莎木”登陆北美 销售势头看好

本刊讯 虽然耗资5000万日元的DC大作“莎木”在日本的销量不如预期那样好，发售至今的销量也不过50万份，但是该作漂洋过海到了北美却是一改叫好不叫座的局面，销售势头相当之好，成了DC在年末商战中的一张最有力王牌。



美版“莎木”在今年11月11日登陆北美，除游戏标题变更为“SHENMUE”外，游戏中的配音也全部聘请美国配音人员担当，因而受到北美玩家的欢迎。发售当日，SEGA在北美的大型电玩专卖店“Software Etc”前，举办了著名游戏制作人铃木裕的签名会，有400多名玩家到场，气氛相当热烈。另据美国PC DATA游戏销量榜显示，美版“莎木”发售后立刻登上了销售榜首位，先前热卖的GBC软件“口袋妖怪·金银”和PS2软件“NFL 2001”只得退居其次。不过截止至发稿前，本刊也没有得到“莎木”在北美的确切销量，还请读者留意续报。

软件 SOFTWARE 机器猫加盟DC SEGA带你重温儿时旧梦

本刊讯 SEGA TOYS日前宣布，改编自藤子不二雄知名漫画的冒险游戏“机器猫”将于明年1月25日发售。在这款游戏中，玩家将扮演拥有神奇道具的机器猫，运用72种神奇道具帮助笨头笨脑的大雄解决各种问题，顺利成长，最终与青梅竹马的源静香共结连理。

游戏中收录了大量精彩动画，并搭配了充满卡通原味的场景舞台和3D道具，相信每一位喜欢原作漫画的玩家都能够从中寻找到儿时的纯真回忆。

TOP 30 新作期待榜

SQUARE大作"FF10"占据期待榜首位，而随彩色WS首发的初代"最终幻想"栖身亚军，搭载动态战斗系统的NAMCO大作"永恒传说"名列第三名。其后分别是"保镖"和SEGA招牌作"樱大战3"。

1 最终幻想X 得票:3864



机种:PS2
类型:RPG
厂商:SQUARE
发售日:预定2001年春
其他:——

2 最终幻想 得票:3468



机种:WSC
类型:RPG
厂商:SQUARE
发售日:预定2000.12.9
其他:——

3 永恒传说 得票:3450



机种:PS
类型:RPG
厂商:NAMCO
发售日:预定2000.11.30
其他:——

4 保镖 得票:2586



机种:PS2
类型:A·RPG
厂商:SQUARE
发售日:预定2000.12.23
其他:——

5 樱大战3·巴黎的燃情岁月 得票:2274



机种:DC
类型:SLG+AVG
厂商:SEGA+RED
发售日:预定20001年春
其他:——

名次	游戏	资料	得票
6	鬼武者	机种:PS2 类型:AVG 厂商:CAPCOM 发售日:2001.1.25	2120
7	GT赛车3	机种:PS2 类型:RAC 厂商:SCEI 发售日:2001年初	1606
8	RPG工具4	机种:PS 类型:RPG 厂商:ASCII 发售日:2000.12.7	1532
9	合金装备 索利德2 自由之子	机种:PS2 类型:ACT 厂商:KONAMI 发售日:2001年内	1325
10	GB勇者斗恶龙Ⅲ	机种:GB 类型:RPG 厂商:ENIX 发售日:2000.12.8	1180
11	罪恶工具X	机种:DC 类型:FTG 厂商:SAMMY 发售日:2000.12.14	1049
12	星海传说3	机种:PS2 类型:RPG 厂商:ENIX 发售日:未定	1005
13	机动战士高达	机种:PS2 类型:ACT 厂商:BANDAI 发售日:2000.12.21	986
14	梦幻之星 网络版	机种:PS2 类型:RPG 厂商:SEGA 发售日:2000.12.21	859
15	生化危机0	机种:NGC 类型:AVG 厂商:CAPCOM 发售日:未定	655
16	译名无法确定 原名:エムブレムサーガ	机种:PS 类型:S·RPG 厂商:不明 发售日:2000年内	641
17	不思议的迷宫 风来的西林GB2·沙漠魔城	机种:GB 类型:A·RPG 厂商:CHUNSOFT 发售日:2001.1.25	522
18	最终幻想Ⅲ	机种:WS 类型:RPG 厂商:SQUARE 发售日:未定	482
19	马里奥ADVANCE	机种:GBA 类型:RAC 厂商:NINTENDO 发售日:未定	468
20	决战Ⅱ	机种:PS2 类型:SLG 厂商:KOEI 发售日:今冬预定	456
21	最终幻想Ⅱ	机种:WS 类型:RPG 厂商:SQUARE 发售日:未定	391
22	燃烧吧！正义学园	机种:DC 类型:FTG 厂商:CAPCOM 发售日:2000.12.7	382
23	J联盟职业球会的创造特大号	机种:DC 类型:SLG 厂商:SEGA 发售日:2000.12.14	369
24	口袋妖怪 水晶	机种:GB 类型:RPG 厂商:NINTENDO 发售日:2000.12.14	344
25	浪漫SA·GA	机种:WS 类型:RPG 厂商:SQUARE 发售日:未定	339
26	立体忍者活剧 天诛贰	机种:PS 类型:ACT 厂商:SCE 发售日:2000.11.30	319
27	超级机器人大战α	机种:DC 类型:SLG 厂商:BANPRESTO 发售日:未定	301
28	索尼克大冒险2	机种:DC 类型:ACT 厂商:SEGA 发售日:2001年	290
29	洛克人X5	机种:PS 类型:ACT 厂商:CAPCOM 发售日:2000.11.30	286
30	真爱物语3	机种:PS2 类型:SLG 厂商:不明 发售日:2001.3月	244

TOP 10 日本新作软件销售榜

排行榜第二名是 KONAMI 的招牌音乐游戏“狂热节拍 2”，但销量仅有 25542 份，说明音乐游戏的热潮已经渐渐过去。

序	游戏名称、机种、厂商、类型、发售日	销量(总销量)
1	马里奥网球 GB GB、任天堂、SPG、11 月 1 日	108870 (108870)
2	狂热节拍 2 DX 3rd style PS2、KONAMI、SLG、11 月 2 日	25542 (25541)
3	G1 赛马 2 PS2、KOEI、SLG、11 月 2 日	23611 (23611)
4	FEVER3 - SANKY 公式柏青哥合集 PS、ICS、TAB、11 月 2 日	19696 (19696)
5	北斗神拳 世纪末救世主传说 PS、BANDAI、ACT、10 月 26 日	19379 (59160)
6	DQ7 伊甸的战士们 PS、ENIX、RPG、10 月 26 日	18360 (3702283)
7	马里奥网球 64 N64、任天堂、SPG、7 月 21 日	15329 (645328)
8	完美黑暗 N64、任天堂、STG、10 月 21 日	11800 (62458)
9	舞到顶点 2001 纵情跳跃 PS2、ENIX、SLG、11 月 2 日	11134 (11134)
10	摩托 GP PS2、NAMCO、RAC、10 月 21 日	10654 (97243)

TOP 10 欧美家用游戏最新排行榜

“口袋妖怪”的魅力依旧令人无法抗拒，“红”、“绿”和“皮卡秋”三作分列排行榜的冠亚军和第 4 名，表现相当抢眼。

序	游戏名称(机种、厂商、类型)
1	口袋妖怪・红 (GB、NINTENDO OF EUROPE、RPG)
2	口袋妖怪・绿 (GB、NINTENDO OF EUROPE、RPG)
3	WWF SMACKDOWN! (PS、THQ、ACT)
4	口袋妖怪・皮卡秋 (GB、NINTENDO OF EUROPE、RPG)
5	FIFA 2000 (PS、EA、SPG)
6	GT 赛车 2 (PS、SCE、RAC)
7	COLIN MCRAE RALLY 2.0 (PS、CODEMASTERS、RAC)
8	盗墓者 4・最终启示 (PS、EIDOS、AVG)
9	TOMORROW NEVER DIES (PS、EA、ACT)
10	POCKET DARK (N64、NINTENDO OF AMERICA、ACT)

TOP 10 日本街机新作排行榜

“德比共有俱乐部”、“CAPCOM 对 SNK”和“罪恶工具 X”分列排行榜的前三名，而这三款游戏的对应基板全部是 NAOMI。

序	游戏名称(基板、厂商、类型)
1	德比共有俱乐部 (NAOMI、SEGA、SLG)
2	CAPCOM VS.SNK 千年之战 (NAOMI、CAPCOM、FTG)
3	罪恶工具 X (NAOMI、SAMMY、FTG)
4	VR 战士 组对战 (MODEL3、SEGA、FTG)
5	VR 射手 2・2000 版 (NAOMI、SEGA、SPG)
6	POWER SMASH (NAOMI、SEGA、SPG)
7	电脑战机 VIRITUA ON・神奇七巧板 (MODEL3、SEGA、ACT)
8	狙击 13 奇迹的弹道 (NAOMI、NAMCO、光枪)
9	铁拳 TT (SYSTEM12、NAMCO、FTG)
10	GUN SPIKE (NAOMI、CAPCOM、ACT)

本期排行榜参考自日本“周刊ファミ通”杂志 2000 年 12 月 1 日号。

读者留言板

● WE4:每天的必修课。
——上海 张晨

● WE4：因为 KONAMI，我玩 WE4；现在因为 WE4，我更喜爱 KONAMI。
——安徽 张志明

● WE2000:粘球的人真幸福!
——天津 李峰

● WE2000：2002 年世界杯的预演。
——云南保山 彭云

● KOF2000:SNK 的“最终幻想”。
——山东烟台 赵峰

● 恐龙危机 2：游戏中的野兽比美女好看。
——山东青岛 韩宗良

● 恐龙危机 2：不知是人的危机，还是恐龙的危机。
——广东广州 李谊冬

● 恐龙危机 2：上次被恐龙追着跑，这次恐龙见我就逃。
——上海 李伟

● 恐龙危机 2：游戏类型应该由 AVG 改为 STG。
——不明

● 恐龙危机 2:勇者斗恶龙!!
——六面兽

以上游戏评语摘自随“电软”附送的“美年达中国电玩榜”选票单。

日本市场各机种软件周间发卖比例

2000 年 10 月 23 日～2000 年 10 月 29 日
1.PS 软件:占市场份额 52.2%
2.GB 软件:占市场份额 18.4%
3.PS2 软件:占市场份额 15%
4.N64 软件:占市场份额 14.4%

2000 年 10 月 30 日～2000 年 11 月 5 日
1.GB 软件:占市场份额 38%
2.PS2 软件:占市场份额 25.4%
3.PS 软件:占市场份额 24.8%
5.N64 软件:占市场份额 10.7%
6.DC 软件:占市场份额 1.1%

12月PLAY STATION新作发售情况表

中文名称	外文原名	机种	厂商	类型	发售日
98甲子园	98甲子园	PS	魔法	SPG	7日
99甲子园	99甲子园	PS	魔法	SPG	7日
甲子园V	甲子园V	PS	魔法	SPG	7日
职业最强将棋2	将棋最强2	PS	魔法	TAB	7日
花火	花火	PS	魔法	TAB	7日
宠物世界	PET PET PET	PS	魔法	SLG	7日
RPG工具4	RPGルクール4	PS	ASCII	ETC	7日
麻将指南2BPV	プロ麻将"兵"2BPV	PS	CULTURE BRAIN	TAB	7日
TAKARA精选 恋爱心情	"君の气持ち仆のこころ"	PS	TAKARA	LSG	7日
TAKARA精选 Q版赛车	コンバットチヨロQ	PS	TAKARA	RAC	7日
TAKARA精选 DX社长游戏	DX社长ゲーム	PS	TAKARA	TAB	7日
PS牧场物语~女孩版	牧场物语~ハーベストムーンforガール	PS	PACK IN VODEO	SLG	7日
电车GO!专家版	电车でGO!プロフエッショナル仕様	PS	TAITO	SLG	7日
王牌空战3复刻版	エースコンバット3エレクトロスフイア	PS	NAMCO	STG	7日
巫术~古之王女	ウイザードリイエンバイア~古の王女~	PS	STAR FISH DATA	RPG	14日
古惑狼狂欢节	クラッシュ・バンディクーカーニバル	PS	SCE	ACT	14日
VR飞龙拳HG	バーチャル飞龙の拳HG	PS	CULTURE BRAIN	FTG	14日
幼稚园外传	幼稚园外传 华丽なるカジノクラブ DOUBLE DRAW	PS	AFECT	TAB	21日
改新!!德贝播报员	改新!!ダービーアナリスト	PS	Media Entertainment	不明	21日
山佐数码游戏 梅花月R	山佐Digガイド・梅花月R	PS	YAMASA ENTERTAINMENT	SLG	21日
GGS2000系列	GGS2000シリーズATV:クアッドパワーレーシング	PS	ACCLAIM JAPAN Entertainment	RAC	21日
日本职业麻雀联盟公认 麻雀 免许皆传	日本プロ麻雀连盟公认 THEプロ麻雀 免许皆传	PS	naxat	TAB	21日
新・疯狂神射手	ガンバリィーナ	PS	NAMCO	STG	21日
美精灵的疯狂迷宫	ミズパックマンメイズマッドネス	PS	NAMCO	PZG	28日
PANDORA精选6幕末降临传~复活~	PANDORA MAX SERIES Vol.6ONI零~复活~	PS	PANDORA BOX	RPG	中旬
新HEIWA迷你柏青哥	HEIWA Parlor!PRO不二子におまかせスペシャル	PS	日本网络系统	TAB	中旬
水中乐园	アクアパラダイス	PS	Victor Interactive Software	SLG	12月
天竺鼠物语	ハムスター物语	PS	CULTURE BRAIN	SLG	12月
魔法气泡4	ぷよぷよBOX	PS	克派尔	PZG	12月
假面骑士空蛾	反面ライダークウガ	PS	BANDAI	FTG	12月
DX亿万大富翁	DXモノポリー	PS	TAKARA	TAB	12月
工作式人生游戏 目标!职业王	お仕事式人生ゲームめざせ职业王	PS	TAKARA	SLG	12月
炸弹人乐园	ボンバーマンランド	PS	HUDSON	ACT	12月
战车阵线bis	PANZER FRONT bis	PS	ASCII	SLG	12月
逮捕令	逮捕しちやうぞ(暂)	PS	NAMCO	AVG	12月
最爱网球	テニス大好き!	PS	TONKINHOUSE	SPG	12月
心理游戏9	ザ・心理ゲーム9	PS	VISIT	ETC	12月
机器猫3	ドラエもん3魔界のダンジョン	PS	EPOCH	ACT	12月
THE迷宫	THE迷宫	PS	D3 PUBLISHER	PZG	12月
大音乐家 圣诞篇	ザ・マエストロムジーク メリークリスマス	PS	Global A Entertainment	MUG	12月
数码怪兽世界~卡片战争2~	デジモンワールドデジタルカードアリーナ	PS	BANDAI	RPG	12月
私立凤凰学园 一年纯爱组	私立凤凰学园一年纯爱组	PS	J WING	不明	12月

12月GAME BOY新作发售情况表

中文名称	外文原名	机种	厂商	类型	发售日
GB哈罗大作战	GBハロボッツ	GB	SANRAIZUNTARAKUTHABJ	RPG	1日
六门天外蒙古骑士GB	六门天外モンコレナイトGB	GB	角川书店	RPG	1日
快乐邮件城	スーパーミメルGBミメルベアのハッピーメールタウン	GB	TOMY	ETC	1日
机器猫的儿童研究所 汉字 学习篇	ドラエもんのスタデイボーイ学习汉字ゲーム	GB	EP OCH	ETC	1日
机器猫的儿童研究所 九九 乘法表	ドラエもんのスタデイボーイ九九ゲーム	GB	EP OCH	ETC	1日
宇宙网络SN-01	スペースネットSN-01	GB	IMAGINEER	AVG	1日
宇宙网络SN-02	スペースネットSN-02	GB	IMAGINEER	AVG	1日
唐老鸭~拯救蒂琪大作战	ドナルドダックデイジーを救え!	GB	CORBIEYE SOFT	ACT	1日
勇者斗恶龙Ⅲ	ゲームボーイドラゴンクエストⅢそして传说へ……	GB	ENIX	RPG	8日
麻雀大会	でじこの麻雀パーテイ	GB	GAGA COMM	TAB	8日
格兰蒂亚GB	グランデイアパラレルトリッパース	GB	HUDSON	RPG	8日
电车向前走GB2	电车でGO!2	GB	CYB ER FRONT	SLG	8日
卡片占卜	だぁだぁにぁとつぜん☆カードでバトルで占いで!	GB	VIDEO SYSTEM	不明	8日
口袋妖怪 水晶	ポケットモンスタークリスタルバージョン	GB	NINTENDO	RPG	14日
飞龙拳GB	飞龙の拳列传GB	GB	CULTURE BRAIN	ACT	15日

12月 PLAY STATION2 新作发售情况表

中文名称	外文原名	机种	厂商	类型	发售日
试练足球	グレイテストストライカー	PS2	TAITO	SPG	2日
SIDE WINDER MAX	サイドワインダーMAX	PS2	Asmik Ace Entertainment	STG	7日
第一神拳	はじめの一步 VICTORIUS BOXERS	PS2	ESP	ACT	14日
麻雀宣言	麻雀宣言 叫んでロン!	PS2	TAITO	TAB	14日
装甲恶魔	トップギアデビル	PS2	KEMCO	RAC	21日
7~莫尔摩斯骑兵队	7〈セブン〉~モールモースの骑兵队~	PS2	NAMCO	RPG	21日
旋风战斗机 国际版	フレースヴェルグインターナショナルエディション	PS2	GUST	STG	21日
终极吸血鬼 上卷	BLOOD THE LAST VAMPIRE 上卷	PS2	SCE	AVG	21日
终极吸血鬼 下卷	BLOOD THE LAST VAMPIRE 下卷	PS2	SCE	AVG	21日
机动战士高达	机动战士ガンダム	PS2	BANDAI	ACT	21日
明信片印刷师	カラリオ はがきプリント	PS2	EPSON	不明	上旬
梦幻试演会2	ドリームオーディション2	PS2	JALECO	不明	中旬
保镖	バウンサー	PS2	SQUARE	ACT	12月
新大航海Ⅲ	Neo ATLUS Ⅲ	PS2	ARTDINK	不明	12月
最后胜利	WING BACK	PS2	光荣	TAB	12月
黑暗之云	DARK CLOUD	PS2	SCE	RPG	12月
钓鱼大赛 EX	レイクマスターズ EX	PS2	Dazz	SPG	12月
疯狂猎杀	CRAZY BUMP'S	PS2	SYSCOM ENTERTAINMENT	未定	12月
Q版赛车 HG	チョロQ HG	PS2	TAKARA	RAC	12月
快乐印表机	まみむめ☆もがちょのプリントアワー	PS2	IDEA FACTORY	ETC	12月
新滑雪风云	COOL BOARDERS CODE ALIEN	PS2	USP SYSTEMS	SPG	12月
温泉桌球	いくぜ!温泉桌球!!	PS2	彩京	SPG	12月
狂舞之犬	Dog of Bay	PS2	MarvelousEntertainment	不明	12月
可爱赛车 HG 限量版	チョロQ HGチョロQジェニーハイグレードBOX	PS2	TAKARA	RAC	12月
游戏之选5洋	GAME SELECT 5 洋	PS2	悠纪 ENTERPRISE	TAB	12月
D.N.A	D.N.A	PS2	HUDSON	ACT	12月
高尔夫天堂 DX	ゴルフパラダイス DX	PS2	T&E SOFT	SPG	12月
库里库里大作战	くりクリミックス	PS	From Software	ACT	12月
拖车狂走曲	トラック狂走曲~爱と悲しみのロデオ~	PS	METRO	RAC	12月

12月 DREAM CAST 新作发售情况表

中文名称	外文原名	机种	厂商	类型	发售日
突击风暴	CHAR GE' N BL AST	DC	SMS	STG	2日
青之6号	青の6号 岁月不待人－Time and Tide－	DC	SEGA	AVG	7日
烧燃吧!正义学园	燃えろ!ジャスティス学园	DC	CAPCOM	FTG	14日
黄金国之门第二卷	エルドラドゲート第二卷	DC	CAPCOM	RPG	14日
J联盟实战足球 特别版	不明	DC	SEGA	SLG	21日
桑巴DE阿明哥2000	サンバDEアミーゴ ver.2000	DC	SEGA	ACT	21日
弟子之舞	でじこのまいブラ	DC	ISAO	ETC	21日
月华剑士~幕末浪漫第二幕	幕末浪漫第二幕 月华の战士 Fnal edton	DC	SNK	FTG	21日
音速小子大乱斗	SONIC SHUFFLE	DC	SEGA	ACT	21日
侦探绅士 DASH!	探侦绅士 DASH!	DC	ABEL	AVG	21日
梦幻之星 DC 网络版	ファンタシースターオンライン	DC	SEGA	RPG	21日
梦幻之星 DC 网络版 初回限定版	ファンタシースターオンライン初回限定版	DC	SEGA	RPG	21日
库洛魔法使 录像带大作战	カードキャプターさくら知世のビデオ大作 战	DC	SEGA	ETC	上旬
库洛魔法使 录像带大作战 限定版	カードキャプターさくら知世のビデオ大作 战 UMIED BOX	DC	SEGA	ETC	中旬
快乐高尔夫2	ゴルフしようよ2 新たなる挑战	DC	SOFT MARKS	SPG	12月
GUN SPIKE	ガンスパイク	DC	CAPCOM	ACT	12月
恋爱危机 完结篇	恋爱危机 完结篇	DC	KD	AVG	12月
罪恶工具X	ギルティギアX	DC	SAMMY	FTG	12月
巴斯钓鱼梦	バスラッシュドリーム・エコギアパワーワームチャンピオンシツ	DC	VISCO	ACT	12月

12月 WONDER SWAN 新作发售情况表

中文名称	外文原名	机种	厂商	类型	发售日
最终幻想	ファイナルファンタジー	WS	SQUARE	RPG	9日
莱姆骑士 蛙少女	ライムライダー・ケロリカン	WS	BANDAI	ACT	9日
天竺鼠乐园3	どこでもハムスター3 おでかけサフラン	WS	贝克	SLG	14日
迪拉斯2	TERRORS2	WS	BANDAI	不明	21日
数码怪兽大冒险02暗黑迪玛斯	デジモンアドベノチャー02ディーワンテイマー	WS	BANDAI	RPG	中旬
另一个天堂	アナザヘヴン－mem orotheose	WS	Ome ga Micott	AVG	下旬
算盘	そろばんぐ	WS	nax at	不明	12月
仙界传武一仙界传封神演义	仙界传武一TVアニメーション仙界传封神演义より	WS	BANDAI	RPG	12月



中国人不朽的名著

金庸（原名：查良庸）的十五部武侠小说可以说是每一部都很精彩，他的第一部小说就是我们现在要说的《射雕英雄传》，它与《神雕侠侣》、《倚天屠龙记》并称为"射雕三部曲"，已被多次改编成电视剧和电影，这次作为 SONY 的第一部中文 RPG 登陆 PS，玩家可以亲自操控主角的命运，相信这部游戏一定能很好的诠释出这部小说的精髓。

射雕英雄传

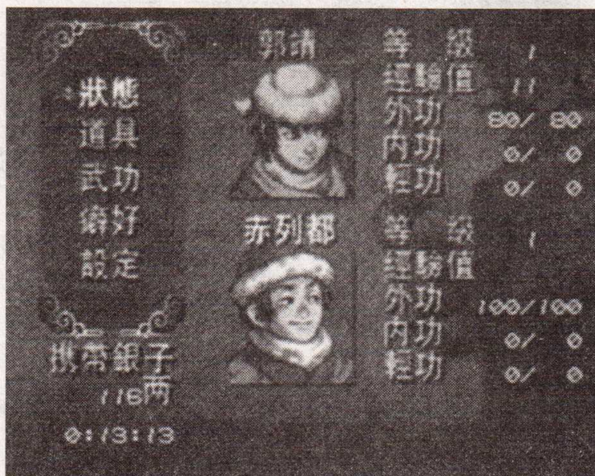
PS 厂商:SCEI 类型:RPG 发售日:2000 年 11 月 30 日

飞雪连天射白鹿，笑书神侠倚碧鸳



在这款游戏的一开始，玩家将可以自由设定游戏中所要用的字幕语言喔！游戏所提供的语言共有两种，除了在日本本土发行的日文版本之外，还有以中文的繁简体两种字体为主发行的亚洲版。随着繁简体选择的不同，当然游戏中的字幕也会有所差异。玩家可以自由选择喜欢的语言来进行故事。





熟悉的游戏系统

既然是以"射雕"为主题，当然游戏系统的招式和道具等名称，也都充满了"射雕"独特浓厚的中国风。而最特别的，便是它的武功属性以及义侠值这两个部份。现在，就为各位简单地介绍一下。

所谓"义侠值"是指对角色的成长做评价的一个数值。如果在战斗中逃跑的话就会下降；而如果一直参加好的事件或是打败敌人时，就会开始上升。依这种情况看来，或许会影响到故事的进行也说不定喔！?

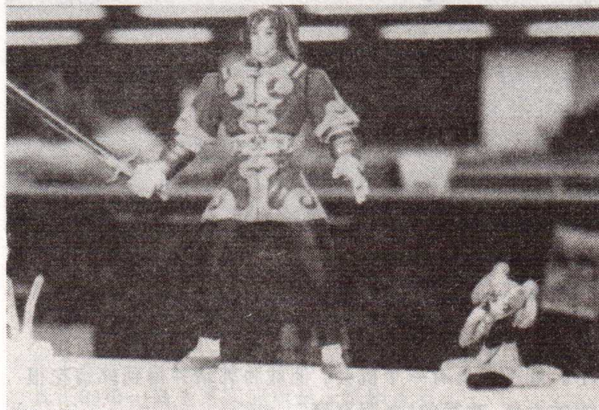
而本作的武功属性，则分为内功、外功、轻功等三部份。其中外功也等于体力，变 0 则表示游戏结束。而内功与轻功系的武功则会分别消费不同的 MP、QP。而且游戏中这三种属性还有互克的效果存在唷！其中外功属于接近战，对轻功有利。而内功属于集气、魔法等招式、速度很慢不利于接近战，会消费 MP，但对外功有利。至于轻功则可以在空中飞踢攻击。虽然速度很快，但不利于接近战。轻功会消费 QP，对内功占优势。



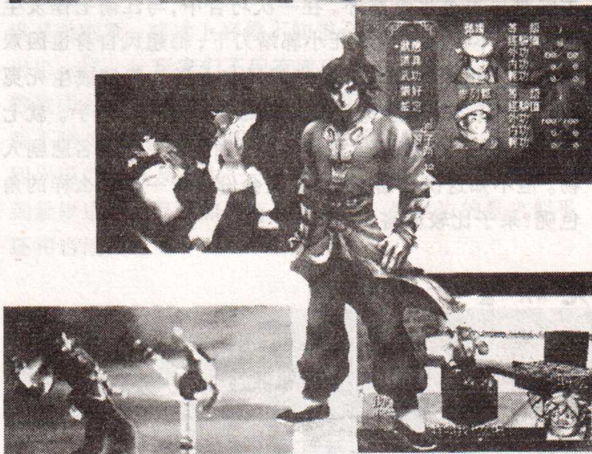
熟悉的人物设定

傻兮兮的男主角—郭靖

在“射雕英雄传”中，金庸选择了最平庸的“郭靖”当男主角，为整部“射雕英雄传”中最令人匪夷所思的部份。他长得一副蠢样，也没有俊美的外型、又缺乏练武的天资，至于脑筋，也傻到令人喷血(四岁才开始学会说话，连他的妈妈都认为他可能是个呆子)，也许这正是中国人文化中与美国英雄主义最大的不同之处。在穿插近似神话中的武功招式中，不忘告诉世人一切也是由平凡开始的吧？这个呆头小子的艳福却是不浅，不仅铁木真的女儿华筝公主喜欢他，连古灵精怪的黄蓉也对他倾心不已，也许是忠厚老实的附加价值吧？





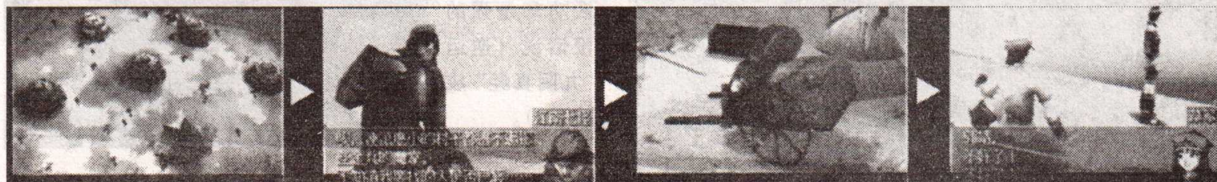


鬼灵精的女主角—黄蓉

黄蓉武林五大高手之一东邪黄药师爱女。是一位聪明机智，任性调皮的美少女。于原著中因受父亲责罚而愤然离家出走，并故意装成一个小乞丐四处游走。于一次机缘中与郭靖相遇，本欲故意刁难他，最后却为郭靖真诚热情的态度所感动。在经过多次同甘共苦的温长冒险旅程后，不但与郭靖一同拜洪七公为师，并接替洪七公成为丐帮帮主数十年，更助丈夫郭靖镇守襄阳力抗蒙古数十年，而有“女中诸葛”之称。在金庸笔下众多女主角之中，七支剑算是蛮喜欢她的。不但因为她聪明机智，更因为她能力助郭靖抗蒙至死而始终不悔，令人格外欣赏。

东邪—黄药师

当是五大奇人之一，素有“东邪”之称，黄蓉之父。在原著中，黄药师是一个才华洋溢、文武兼备的人。不但本身武功盖世，而且连音律医学、阵法诗词、天文地理、乃至经世济国之学无不涉猎。在金庸笔下，堪称是一名无所不能的绝顶人物。同时，他也是一个刚愎自用、喜怒无常、孤僻高傲的人。因为这种性格，使得他在世上眼中被视为离经叛道而被人冠上一个“邪”字”虽然如此，他却也是一个非常深情专一的男子。在小说里，他甚至曾因为





爱妻之死而有想要陪同妻子入海殉情的念头。就七支剑而言，他也是七支剑在金庸小说中最喜欢的一位人物。七支剑觉得，如他这般亦侠亦狂、博学多才的角色，果然不愧是一代宗师。

铁死—梅超风

在金庸小说中，梅超风与丈夫铜死陈玄风本来是黄药师的弟子，但却因为两人私通且又贪图“九阴真经”绝学而盗宝叛出桃花岛。两人出道之后，因杀残无数而有“铜铁双死”之称。也因为如此，而遭其师弟太湖陆家庄庄主陆乘风追杀远赶塞外。在一次巧合中，与江南七怪发生了冲突，不但陈玄风惨死小郭靖刀下，梅超风自身也因双目皆盲。也因为如此，使梅超风与七怪、郭靖成生死冤家。直至后来，因为保护黄药师而惨死欧阳锋之手。就七支剑感觉而言，梅超风可以算是“射雕”中的一名悲剧人物。但不知这次在游戏中，她又会份演着一个什么样的角色呢?呆子比较历害?!

老顽童—周伯通

年龄说大不大，说小也实在有点年纪了。但是他这个人就和他的外号一样，一点都没有中老年人的成熟稳重，所而行为举止都和小孩子一样。周伯通因为激怒了桃花岛岛主“东邪”黄药师，被迫躲在桃花岛上 15 年。周伯通本来就怕无聊（小孩子不怕无聊吗?）只好在洞里面，玩着用左手和右手互相打架要怪游戏。时间一久。居然给他练出了“双手互搏”这种奇怪的招式。所谓的“双手互搏”指的是左手用一套武功招式，右手也用一套武功招式。但是仔细想想，左手和右手要架的时候，脑袋里明明知道左手要打那边，右手一定会去挡，接下来换右手打左手挡。怎么能做到双手都用不同的招式呢?虽然可以分心二用，但是要左右手兼顾也太不可能了吧？多加练习也是可以做到左手画圆，右手画方的。但是要临场反应，所以说其实在金庸的武侠世界中，有很多功夫仔细想想都不太可以实现，但是金庸却又能让读者们接受，或许这就金庸的功力所在！

弯弓射雕
第一章 蒙古

就像郭靖这个傻小子，对武功这种东西领悟极低，但是偏偏周伯通的这套武功，他可是一学就会，反倒是黄蓉这个聪明的女孩子，却是怎么学都学不好。像“神雕侠侣”里的杨过也是古灵精怪，却也不能像小龙女一样学会“双手互搏”。或许有很多时候，聪明机智并不能套用在所有的规则之中。聪明的人容易因为思念太多（老是想一些有用的没用的），所以难免会无法集中精神，自然也就练不好这种武功了。



西毒—欧阳锋

他是整个故事中的大反派，哈“九阴真经”哈很久了。好不容易有一个机会，他威胁郭靖并得到郭靖花很大的力气，改写的“九阴真经”。



而“西毒”欧阳锋拿到修改版的“九阴真经”之后，拿回家苦练了起来。一些时日，居然还给他练成了。练是练成了，欧阳锋也变成了另一副模样，就看着他用双手代替双脚走路（其实本来的哈蟆功也算是怪招了），还用一堆奇怪的姿势练功。虽然被当成呆子耍（后来经脉逆行也变成了呆子一个），但是武功却是强的没话说（逆运“九阴真经”成功了?）。



完颜洪烈



南帝段皇爷——一灯大师

他本是天下五大高手之一，更是大理国之王。有一次王重阳、周伯通师兄弟两人造访大理时，却发生了周伯通与其妃子刘瑛姑私通的事情。不但如此，瑛姑并因而生下一子。后来孩子被人打伤，而段皇爷却未及时加以解救而导致那名婴儿惨死。因为如此，使得瑛姑怨恨之下愤而离宫誓言报仇，段皇爷因此改称一灯。当故事发展到君山丐帮大会之后，黄蓉会因被铁掌帮帮主铁掌水上飘求千仞打伤而必须向一灯求医。此时郭靖黄蓉两人被卷进一灯与与瑛姑之间这段长达数十年之仇怨……

中神通——王重阳

在“射雕”中，王重阳是一个非常重要的角色。他是全真七子的师傅，周伯通的师兄，五大高手之首。虽然在故事刚开始，王重阳就已经死了十几年了；他不但文武兼备，而且还曾为了抵御金兵入侵而舍弃儿女私情投身战场(指的正是“神雕侠侣”中的古墓派始祖林朝英)虽然后来作了道士，但为了国家，为了中原，毅然决定参加华山论剑夺取真经。真经到手后。他也不许门下弟子们修练，更曾经想要毁掉这个乱世的祸源。从其种作为，不难看出王重阳的侠者风度。就七支剑个人观点而言。“射雕”真正的第一高手其实应该是王重阳才对。

北丐——洪七公

武林五大高手之一，有“北丐”之称，为人慷慨豪迈，嫉恶如仇。曾收郭靖黄蓉为徒，为丐帮帮主。

嫉恶如仇——江南七怪

为武林中一流高手。性格顽固。极重侠义。为了与丘处机一决胜负而远赶塞外寻找郭啸天之子。为郭靖之师。

侠义之士——丘处机

全真七子之一，正直豪侠，仁义刚烈。曾因与七怪赌胜而收杨康为徒，与杨康郭靖两人之父郭啸天、杨铁心为故交。

奸诈小人——杨康

郭靖的结拜兄弟，丘处机弟子。自小由金朝赵王完颜洪烈扶养长大。为了狡诈，为享富贵不惜认贼作父。为杨铁心之子。

游戏中的场景

游戏中，开始是以蒙古地区为主要地，当然在村庄中看得到所谓的蒙古包，而周围的环境并不是以沙漠为主，而是森林、洞窟、草原及高山等，而洞窟中的情形并不会让玩家们有“乱”的感觉，大致上是3D迷宫的方式来呈现，而在洞窟中玩家们可以看到潺潺的流水及气氛诡异的四周，感觉上好像不知道会有什么东西从旁边窍出来一样。让玩家们不但有游戏上的新鲜感，且由于人物地图的比例做得相当好，所以不会有因为死角而造成看不到角色的情形出现。当然，除了洞窟以外，游戏还将四周围的森林及高山一一表现出来，而森林还直接连接到悬岸边，不但更加具有真实感外，悬岸边的景色似乎还相当地美丽呢！







高难度射击作品

本作源自街机，曾经风靡一时。类似的游戏如今很多，而DC版在前一段时间也已发售。比较于其他枪类游戏，本作的真实性很强，加上画面效果上佳，很轻易就使人身临其境。紧张、刺激是本作的最大特点。势必令玩家欲罢不能。

沉默的狙击手

SILENT SCOPE

PS2 厂商：KONAMI 类型：STG 发售日：2000年11月16日

继完成度极高的DC版之后，终于驾临PS2！

游戏中需要玩家通过画面中的瞄准器来对恐怖分子进行射击。与现实中的射击一样。游戏中的射击精度要求相当之高，这在一般的枪类射击游戏当中十分罕见。有玩过南梦宫的《化解危机》的玩家必然对其中的射击精度之高而头痛过，不过，若与本作相比则是差太远了。显然，本作的高难度可想而知。先前发售的DC版已令许多玩家叫苦不堪，原因之一是DC手柄的灵活致使瞄准时的难度大增，而另一个原因则是移植版没有专用控制器对应。对于一向是每作均有专用控制器推出的科乐美来说，这一次却没有为本作而制作实在令人难以捉摸。许多玩家对此颇有微词实属无奈……不过，游戏倒是街机版的完美移植，由于画面中的多边形数量并非很多，无论DC或PS2都可以较轻松地胜任，所以与街机比所差无几。



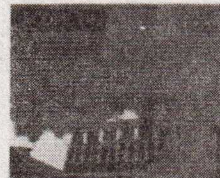
↑这是第一关的BOSS，只需攻击其机头部分即可。需要注意的是这架漫天乱飞的"怪鸟"极难追踪到其机身，仅是其速度之快已令人"眼花缭乱"，难、难……

PS2版是否能超越DC版惟有拭目以待！

↓楼上的敌兵正在向己方瞄准，此时急需手快，否则，后果可想而知。



↓楼顶天台上有人正在日光浴，却不知此时已是身处险境。可见本作的细致程度。



生死之间 一枪定音

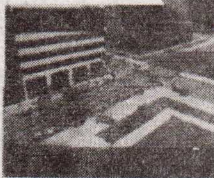






↓街上正在枪战，一片慌乱景象，玩家的枪正在瞄准匪徒，是否能命中目标全看你了。

↓BOSS战，注意战机的机翼部分。不仅是分秒必争，命中率同样重要。手可别抖。

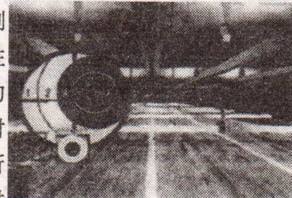




紧张刺激 考验眼力

PS2版是最后发售的版本，当然会有原创要素出现！科乐美特为其制作了"挑战100"这个原创要素。其中有100关需要玩家挑战，就像《合金装备国际版》中的VR模式一样，难度逐关递增，越往后越是令人感到难玩。极具挑战性！特别是对那些喜欢挑战高难度的玩家，必定令其"欲罢不能"！

剧情无非是救人质（包括总统的女儿），但却并非交代的特别清楚，街机嘛，一向如此。事实上，打街机移植作品的朋友也很少看中剧情。不过，奉劝各位应多注意一下本作。自打世嘉的《死亡之屋》起，已有不少射击作品重视起剧情了，所以，玩家今后在玩街机的时候就应多注意看了，意思大大的有！



↑速度感突出，处理速度体现！

枪机新贵 科氏巨献 难度极高 乐趣无边





非玩不可之作

绝对是 DC 机主必玩的 RPG 大作，尤其是在《格兰蒂亚 2》的风潮刚过的今天。喜欢 RPG 的玩家必定是欢欣鼓舞。这部作品可算是年底 RPG 作品中的扛鼎之作，无论是画面还是内容均是没挑儿，喜欢狙击游戏的玩家切勿错过，尤其是限定版必要收藏。 责编/风林

永恒的阿卡迪亚

ETERNAL ARCADIA

DC 厂商:SEGA 类型:RPG 发售日:2000 年 10 月 5 日

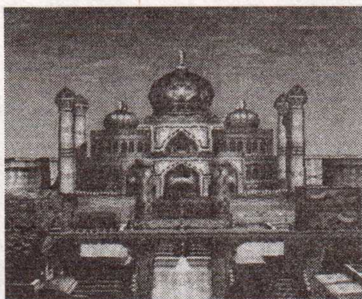
空中飞贼神奇的冒险，体验梦幻一般的世界！

世嘉旗下 OVER WORKS 鼎力巨献



在游戏中，玩家将扮演空中飞贼的一员拜斯，去经历各种充满神秘色彩的冒险。游戏中人们的生活是在天空之上，既是那些浮在天空的岛屿的上面。人们建造了先进的巨型飞空艇用于天空翱翔。年轻的拜斯对于外面的世界充满了幻想，所以他毅然加入到了飞翔于天际的队伍中。游戏中的世界非常的广阔，剧情恢弘壮观，人物众多(角色性格刻画十分精致，细腻入微)而且音乐撼动人心。对于玩家而言，必玩！

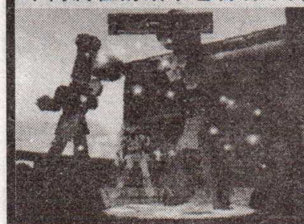
那斯鲁的战火即将点燃！



←这是那斯鲁王国的王宫，豪华气派非同一般。这种场面只有在梦中才见得到。而在本作中，则可以亲身体验了。厉害！

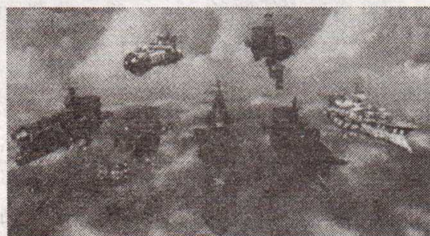
那斯鲁王国拥有强大的军事力量，统治着灼热的大陆。以稳固的王权为基础，配备训练有素的军队在 20 年前，那斯鲁曾与临国巴尔亚发生了名为“巴那战争”的激烈战斗。交战双方均损失了大量的人力、物力。尽管战争已经过去，但为了防止巴尔亚卷土重来，那斯鲁一直保持着防御警惕状态。

在本作中，是由一种含有丰富能源、被称为月煌石的物质来做出武器。月煌石分为炎与雷等等的六种属性，不同属性的效果也各有不同。另外因为敌人也有属性存在，所以若是用敌人害怕的属性去攻击的话，就可以给予对方更大的伤害。



←魔法效果甚是震撼，简直是令人目瞪。

寻求使人热血沸腾的冒险 向新大陆的方向出发。



←满天的巨大飞空艇，在壮观的同时也给人以心灵上的震撼。

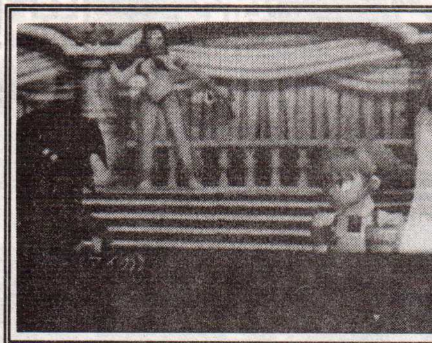
游戏中必然会见到非常壮观的飞空艇战斗画面。这些飞空艇在游戏中不仅用于不同空中岛屿间的交易往来，更重要的是用于战斗。见上图中，庞大舰队飞行在空中，既知战斗必会十分激烈。飞空艇 间的战斗是以炮攻展开的，一旦被击中船体就会遭受重创。真不知坠落后是何后果……



→见此画面既知 DC 实力，此画面最说明问题。尤其远景之厉害完全可以让 PS2 喝一壶。

令人兴奋的新要素—男气系统

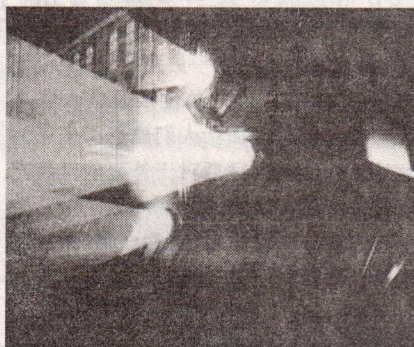
路见不平，拔刀相助，这种行为在本作中被称之为“男气”，也就是所谓的男子气概。玩家在冒险时所采取的行动，会被以“男气”为标准来判断。根据玩家在会话选项中的决定、或采取的行动等，主角的“男气”也会相对发生变化，而“男气”的变化，则会对战斗中的数值、与人们的会话等产生细微的影响。但是要注意的是，“男气”在游戏中并不会以数值来显示，所以基本上算是隐藏的数值。取而代之的，则可以凭不同的称号（如“下级飞贼”、“飞贼新星”等）来判断目前在这方面的评价。可见游戏中必有隐藏要素。



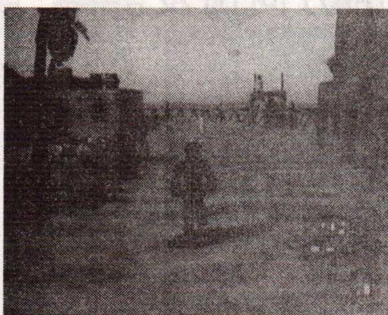
←说话时千万要小心，一旦错了的话，「人气」剧降。与樱大战中的选项差不多，每一次选项都很重要。这里面意思大了。

→拜斯骑的就是酷鲁鲁，在此处人们都骑此「马」。看似平静的小镇，却隐藏着极其重要的情报，隐藏高人众多。

那斯鲁的交易中心位于首都那斯拉多。商人们以此地为据点，操纵着为数众多地商船来往于大陆各地。他们可以做长距离的航行，所以使得他们的交易范围更加广阔，甚至伸展到拜斯他们所居住的空域中。此外那斯鲁王国的军舰在船腹处设置有多门炮台，是设计成不管敌方船只位置都能予以炮击的构造。而且相对于空贼多以风力做推进力的帆船，那斯鲁的军舰更具有即使不靠风力也可快速前进的功能。那斯鲁的船只无论民用商船还是王国的军舰，都有优秀的性能。

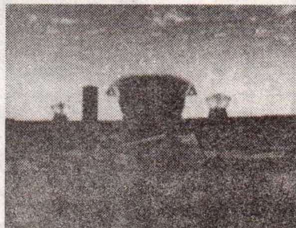


推展剧情，情报第一！



每到一块新土地，就要先向住市镇中的居民们打探一下情报，这是基本常识。到了那斯鲁当然也不会例外。到了那斯鲁当然也不例外。在此地的市镇上有不少商人，可以向他们打探情报。说不定可以打探到空中飞贼经常出现的危险地区在哪，也可打探到在沙漠中行动时所必须的需要注意的生活情报呢！

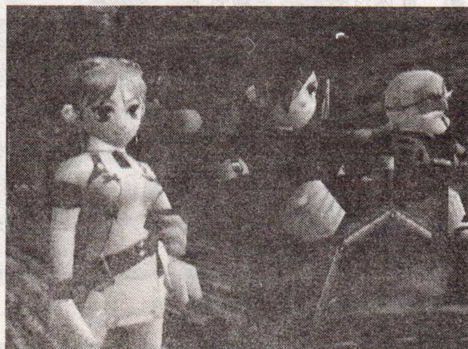
受到红月的影响而灼热化的那斯鲁沙漠，人们是不可能徒步穿越的。想要穿越沙漠的话，必须要靠一种名叫“酷鲁鲁”的动物才行。酷鲁鲁是一种有点像骆驼的双足步行的动物，要搭乘它才能在沙漠上移动。一只限搭一个人。要注意有些地方一定要坐酷鲁鲁才能去到。



→这个商人说穿越沙漠要搭乘酷鲁鲁，看来他知道的一定不少。

在本作中，漂浮在空中的众多大陆都被称之为浮游岛。浮游岛的大小、形状、高度等都相当丰富。有像那鲁斯大陆一样一眼看不完的巨大岛屿，也有几分钟就能走完的超小型岛屿。拜斯的故事也是一座小型的浮游岛，不过已经成为了空贼的大本营，可以巧妙的把空贼船隐藏起来。因为上面有很多风车，所以又被称为风车岛。

有很多奇闻趣事的本作，实在不能错过。尤其是限定版，什么头巾、项链等等，都是令玩家欲罢不能的珍品。目前此限定版已然被爆炒，上千元实属平常。只需静等降到合理价位时就不要错失良机了！



→拜斯一行人的酷姿，和游戏中充满魅力的冒险，实在令人充满期待。

「格兰蒂亚 2」令你感受崭新的乐趣——

GRANDIA II グランディア 攻略大全

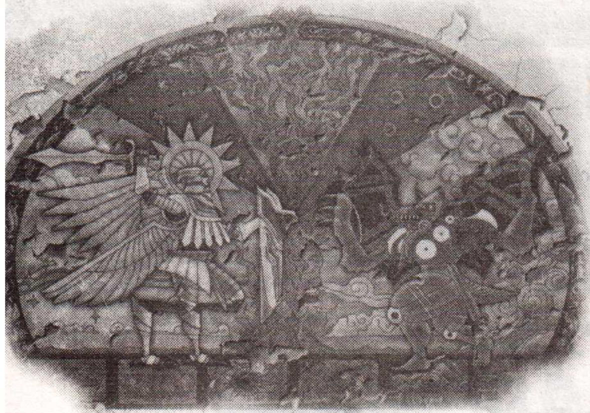
光明之圣战、黑暗之逆袭——







格兰蒂亚 II





机种:DC
发行商/制造商:GAME ARTS
游戏类型:RPG
发售日期:2000 年 8 月 3 日

基本移动

游戏中移动的基本方法是以 ANALOG 控制，按 L 或 R 键可以转换视点。另外，在移动画面的右上角会有一指示方向的指南针，玩家在设定移动目标后可以在指南针上得到指示。

●**地图式移动**

在 GRANDIA II 中，玩家只要在世界地图上决定位置即可到达曾经进入过的地方，非常方便。

●**遇上敌人**

在游戏中，玩家会遇到的敌人全部也会在画面上出现，所以玩家可以四处走动避开怪物们与战斗，如走到敌人后方更可先制攻击，反之亦然。被敌人从背后偷袭则会被敌人取得先机。

能力值

本作中有某几项能力值与同类型游戏相比较为特别，现加以说明。

SP——使用必杀技时需用的值，除在 Save Point 中回复外，攻击和受到攻击时可得到少量补充。

敏捷——影响角色在战斗时的行动速度。

走力——影响角色在战斗时移动的速度和移动距离。

习得/强化

在习得的 menu 选项中，玩家可以花费在战斗中得到的特技 Point(ポイント特技) 学到必杀技，和以魔术 Point(魔法ポイント)学到魔法。只要在习得/强化内按 L 或 R 选择要学习的必杀技或魔法，之后决定，角色会出现该选项的 menu，已学到的技名会出现显示，技俩下方的星星是该招式的等级，最多可升至 5 级。另外该招式右方上边的数字是该招式消耗的 SP，右下方的数值是下一个等级所需要的点数。另外凭着点数可以学到未出现的招式，方法同升级一样，只要花费点数即可。不过，如果想学魔法则必须先取得魔力蛋(マナエッグ)，以魔术 Point(魔法ポイント)将魔力蛋升级(习得)后再将魔力蛋(マナエッグ)装备在角色身上便可使用该魔力蛋的魔法。

另外，游戏在后期会得到一些书本，凭着书本可以看到不同的技能，学习和升级方法如必杀技和魔力蛋一样。但学到技能后必须在 Menu 的技能 (スキル) 装备中装备上方可拥有该技能。

特别指令

在战斗内有一些与其它 RPG 游戏不同的指令，现加以说明。

●COMBO——连续攻击，比 CRITICAL HIT 更具威力，可以让敌人实行指令的速度减缓。

●Critical Hit——一击必杀，可大大减缓敌人的行动和取消敌人实行中的指令。

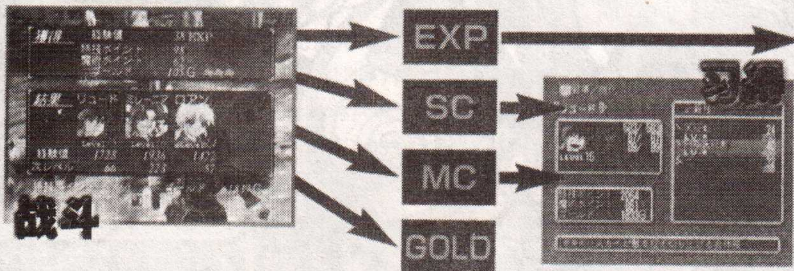
防御—将受到的伤害减少三份之一。

有关 IP GUAGE

●行动力——对应角色的"敏捷"，影响角色的行动速度。

●移动力——对应角色的"走力"，影响角色的移动速度和移动距离。

GRANDIA II 使用的战斗系统并不是回合制战斗模式，角色即将采取行动的时间全由 IP GUAGE 指示。IP GUAGE 即是在战斗画面右下方的一条显示棒，角色的面孔 ICON 会在棒下从左至右略过，ICON 到达 COM 点时便可以决定角色的行动。在决定行动后，玩家又要等待角色 ICON 从 COM 点移到 ACT，到达 ACT 的那名角色才会采取行动。战斗中会因应角色的敏捷和行动力而决定角色在 IP GUAGE 上的游走速度。实行速度(ACT 点至 COM 点）则取决于角色所采取的行动而定。如使用一般以外的指令，实行时间会较长。此外，敌人的行动力会在 IP GUAGE 的



上方显示。

SUPER CANCEL

在战斗时，某些攻击可以减缓甚至打消敌人的行动。如CRITICAL HIT 可以在敌人实行指令时打消他们的行动，防止敌人攻击；集中攻击则可以减缓敌人在实行指令的速度。

战术设定

战斗画面下，玩家可以事先设定每个角色在战斗中采取的行动，创造一个特定战斗模式，命令游戏内的己方角色按你的方针战斗，快速完成战斗。

历史中的神魔大战

在太古时代，发生了一场壮绝的神魔大战。

有关神魔大战——在很久很久以前，人类借着古兰拉丝神的光辉得到了繁盛，但有光明的地方就有黑暗的存在。在古兰拉丝神对人类的祝福之下，恶魔霸鲁马蠢蠢欲动，展开了恐怖活动，企图夺去人类的光明与繁荣。虽然有着古兰拉丝神的保护，但战斗还是无止境的持续。最终，古兰拉丝剑终于刺穿了霸鲁马的身体。但古兰拉丝剑刺穿的不单是霸鲁马，还令世界产生了不可恢复的伤痕。那伤痕现在我们称之为古拉拿峡谷，这世界也因它们的出现而被冠以另外一个称号"被诅咒的大地"。

神魔大战让世界也为之恸哭，连大地也被分割，战斗结束了历史中的白光时代。一万年后，世界踏入了赤色的黄昏时代，四处遍布了战争遗留下来的悲伤痕迹。包围着"殊尔善"大陆的古拉拿峡谷虽防碍了人类繁荣的开拓，不过人们还是悠然在大自然中安定，安心地愉快地生活着。但人类在生存道路上其实仍存在着隐忧和不安……到现在，作为第二个月亮，恶魔"霸鲁马"仍凝视着这世界……

第一章：龙特与天空

龙特是一名 17 岁的少年，以讨伐妖魔为生，从小修练剑法，剑术一绝。"天空"是龙特的搭档，虽外表与禽兽无异，但他能理解人的语言，甚至懂得说话。龙特视天空为唯一可以打开天窗倾诉心事的亲人。由于龙特对自己的理想十分执着，天空则作为一个伙伴经常提醒龙特单靠梦想是不可能生活——那样是十分危险的。

在一条被翠绿的森林环绕的路上，只见两个人正分道扬镳，各走各路。其中一个人过桥的时候，一团黑影突然从狭谷中飞快掠过，速度有如疾风一般。旅人们惊魂未定，它的影子便消失了。同一时间，少年龙特（リュード）在悬涯上游绳而下，似乎在等待着什么东西的出现。悬崖出现了成群结队的怪兽，从附近的财宝来看这里似乎就是他们的巢穴。龙特低下头看了看，这时远处传出了一阵爆炸声，兽人们的手下纷纷离去查看到底发生了什么事情。就在这时，龙特轻身一跃，出剑一砍便解决了兽人们的首领。龙特从怪兽人身上找到了他想要的东西，正想离开时，不料喽罗们已经回来了。然而龙特竟然跳下万丈悬崖，这时一只大鸟飞来在天空中拉起了龙特。原来先前横过狭谷的就是龙特的好搭档"天空"。幸好天空及时赶到，它带着龙特逃离了险境。由于在空中只靠一只鸟之力是不可能背负龙特的，所以最终龙特还是掉到林中去了。在黄昏时，龙特和天空已回到约定了地方，等待依赖工作的事主。在龙特和天空面前的是一对父女，龙特将之前在怪兽人身上得到的东西给他们后，事件也即告一段落。



在归途中，路旁某一颗树的树枝十分奇怪地包着白色的字条。天空这时如箭般朝龙特头部扑去，猛力扑打龙特一番，龙特倒也识趣——走到树旁取下纸条细看。这时，玩家终于可以自由行动了，不妨先到一旁的 Save Point 去记个录。

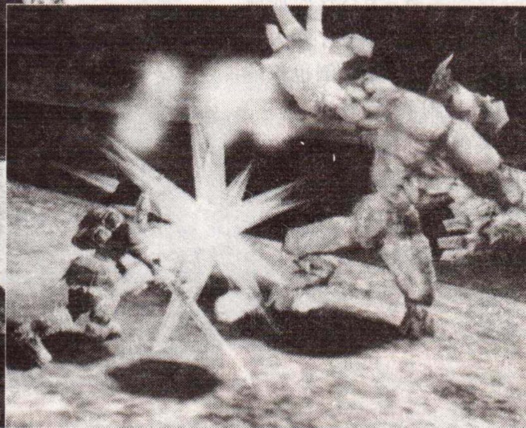
第二章:少年与歌姬

在这里先替艾莉娜作少许简介。艾莉娜,17岁,身兼歌姬和见习神官二职。喜欢歌唱,歌艺一流,希望凭歌声照亮世人的心。艾莉娜非常关心别人,也可说成其实是不忍心丢下有所需要的人于不顾。

龙特在Save Point稍作回复后,便再次迈向古拉兰丝教会。在途中,龙特找到了一些道具,偶然遇到的一些怪兽也不是太强。攀过石崖后,轻轻松松便到达了古拉兰丝教会所在的家宝村。在家宝村的村口,龙特看见了一大班修女奇怪地聚集在一旁。在修女离去后,名为艾莉娜的少女便与神父的妻子一同离开。在奇怪的情景过后,天空大概感这到事件与工作有关连。到教会前,龙特先在村中打探情报,听到的多是村民的家常闲话,不过在一位婆婆口中,龙特重温了世界上的一些预言。霸鲁马(ヴァルマ　)之月——天空上有两弯月亮,第二弯月亮似月非月,那是邪恶异形之物。当月亮带来黑暗时,异形之物肯定会露出原形,为人类带来漆黑与灾祸。在闲逛后龙特返回去工作。在教会门前,龙特听到一道悦耳清丽的歌声。被歌声吸引,龙特果不其然自行闯入教会内。教会内,少女在出色的歌唱后露出没精打采的神色。在和少女争吵趋向白热化期间,教会的神父从内门走出。



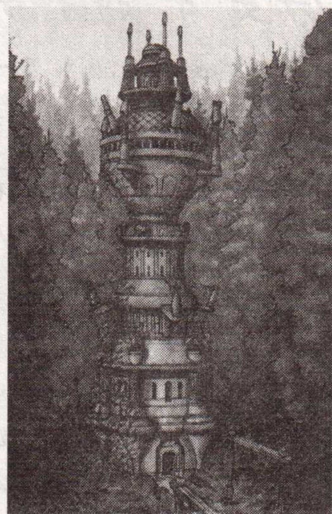
龙特照神父的意思走到寓所(宿屋),神父也随后来到,最后龙特接受了任务。龙特在寓所记录后,在杂货屋购买一些必须品便回到教会门前。仔细一看原来要保护的神官就是艾莉娜。就这样,少年与歌姬相遇了。龙特和艾莉娜由此刻开始展开了他们漫长的冒险旅程。



第三章:仪式

龙特和艾莉娜收拾行装后便开始起程前往嘉露美亚塔。离开家宝村后,他们到达了唯一通往嘉露美亚塔的必经之路——黑之森。经过黑之森的途中,艾莉娜忽然停下步来,朝龙特所示方向望去,不过看不见有任何东西。正在此时,刚才龙特所示的方向真的出现了一只怪兽。龙特马上拔剑战斗,战斗蛮轻松的,不费吹灰之力就解决了怪兽。

再起程后,龙特在黑之森途中拾到了几样道具,然后再经过一场无惊无险的战斗便穿过了黑之森,到达嘉露美亚(ガルミア)塔。



到达嘉露美亚(ガルミア)塔时已经是晚上,子母月在天空中有如明灯般照亮了黑夜。不过仔细一看,今天,月圆之夜,子母月的子月泛起红光,比起平时似乎有些异样……在嘉露美亚塔前,先前出发的古拉兰斯修女们已在守候。只要将“大小姐”交给她们就行了。

在艾莉娜打过招呼后,龙特迫不及待地询问下一步的任务。下个任务就是等她们仪式完事后,再将艾莉娜送回去。在修女们进入塔后,龙特便在一旁生火取暖。一会儿后龙特开始感到不耐烦。起来走近塔边,观看墙壁上的壁画雕刻。在观看的途中突然传来艾莉娜的惨叫声,并传来一阵紫光,龙特见状立刻冲入塔内。天空也意识到出了问题,一起进入塔中救人。在寻找楼梯的途中,龙特们找到不少钱和道具。快速解决1楼的喽罗后,2楼的强劲魔物们令龙特喘不过气来。恶魔ガ-ゴイル们有如雪崩的攻击令龙特受到不轻的伤,幸好在3楼有Save Point回复,龙特才得以脱离险境。

在Save Point记录及回复后,龙特争取时间向最顶层迈进救人。一上楼梯,在两只恶魔ガ-ゴイル的攻击下,修女迪莎已经奄奄一息。龙特在苦战后终于杀掉两只恶魔,不过迪莎已经返魂乏术。龙特本想从正门进入塔顶的中心部,不过大门已被锁死。在天空的指引下,龙特终可破窗进入了内部。见到的是修女的尸体,艾莉娜也身陷险境,被一堆紫色的雾包围着,动弹不得。艾莉娜痛苦地呻吟着。这时紫色的雾突然幻化成一对紫色的翅膀,同时,龙特的脑海中出现了奇怪的情景,那是……

第四章：拥有黑色翅膀的少女



在艾莉娜被迷幻紫雾包围的时候，龙特终于突破了怪物们的阻碍到达塔顶。在那里，龙特看见了紫雾幻化成一黑色的翅膀。好像被情景引导，龙特在脑海里突然闪出了怪异的画面，不知名的少女，两个年青的少年。龙特恍若觉得紫雾似曾相识。正当龙特迷糊的时候，艾莉娜好像还有知觉。在天空的指示下，龙特也恢复清醒。龙特奋不顾身地扑向艾莉娜，企图令她脱离紫雾。中央的祭坛突然传来一阵爆炸声。快撤退！可是在塔中怎能逃得了？不过这样的危机难不了龙特，他一手抱着艾莉娜，一手运用铜索射到塔外，以铜勾一滑便已经全身而退。

逃离塔后，龙特先在一旁的草地下歇息，等待艾莉娜神智回复清醒。

艾莉娜醒后，龙特指向塔，塔的顶部已完完全全被紫雾形成的龙卷风笼罩。沉默了一会儿，艾莉娜眼角闪着泪光：仪式失败了，我是唯一幸存者。艾莉娜无奈跟着龙特回村。回到家宝村已是傍晚。之后一同回到教会，神父已在门前守候。见到神父后，艾莉娜又禁不住哭泣……向教父叙述可怕的经过。艾莉娜回到房中休息去了。龙特就和卡里奥斯谈论起这次仪式的失败和霸鲁马封印……

天色突然出现异象，雷电交加，颇不寻常。龙特和卡里奥斯走到教会外，月亮下是一个长着黑色翅膀的妙龄少女——美莉亚。在美莉亚飞上半空后，雷电如雨打下，美莉亚的阴险笑声遍布着整个家宝村。说时迟，那时快，暴雷已打粉碎了教会的高楼。美莉亚准备发出火球攻击龙特，龙特也不甘示弱，立即拔剑还击。美莉亚虽然不断使出魔法，但始终对龙特产生不了大作用。不过龙特也对美莉亚的游击战术感到疲倦，陷入苦战。幸好在必杀技“天征剑”下，美莉亚也受到了致命的打击。可是，美莉亚突然使出一招雷牙(ライガ)，龙特受到数十个电球的攻击下最终也败阵了。

倒地后，雷牙(ライガ)的余威仍能让龙特动弹不得。龙特无计可施之下只好任美莉亚宰割。美莉亚离去后，抑制着龙特的力量也随即消失。谜一般的黑翼少女美莉亚，她的出现难道就是霸鲁马的影响，少年的心里充满疑惑……

外传四·五章：进餐

黑翼少女美莉亚出现的第二天，家宝村又回复平日的宁静。一清早，龙特和天空准备出发。

在家宝村寓所内，艾莉娜坚持要跟龙特一起冒险。龙特无奈之下只好答应，决定后要一起吃饭……

请根据以下指示选择，否则看不到所有对话。

先选龙特，然后选继续进餐(いや もう少し 续けようぜ)，之后选艾莉娜，再选龙特，然后选继续进餐(いや もう少し 续けようぜ)，之后选艾莉娜，之后选艾莉娜，再选龙特，然后选继续进餐(いや もう少し 续けようぜ)，再选龙特，然后选继续进餐(いや もう少し 续けようぜ)，再选艾莉娜，再选艾莉娜，再选艾莉娜，再选龙特，然后选继续进餐(いや もう少し 续けようぜ)。选择龙特，后选差不多饱了(そろそろ ハラもいっぱいかな)。吃完后就睡觉去了。

第二天清晨，艾莉娜在出发前先跟村民们道别，村民们都表现出关心的样子，还在村民蕾妮(レニ)手中接过礼物“波夫之实(ボフの实)”。怀着愁离别绪，艾莉娜终于踏出了她征旅的第一步，与龙特一起出发往古兰拉丝大神殿。

第五章：另一个龙特

离开家宝村后，要到达古兰拉丝大神殿。龙特们首先要穿过的是“爱伦路山地(アイノ－ル山地)”，这里有魔兽出没。面对喽罗级的魔物，加上龙特的保护，艾莉娜总算在这里得到初次提升，吸收了不少经验。沿途上，他们在四周和蘑菇内更发现不少道具。

不到一天便到达爱伦路山地的第二部份(アイノ－ル山地2)。在入口处，龙特建议当天就在那里扎营休息，但艾莉娜却有异议。艾莉娜想继续赶路，这时天空突然闪出，吓怕了艾莉娜。

营火前，艾莉娜和龙特争执不清，最后艾莉娜还是先睡了。龙特和天空继续聊天……

第二天一早，艾莉娜善意地叫醒了大家，并承认错误，一直以来错怪大家了。原来昨晚她并没有睡着，听到了龙特和天空的对话。众人解开误会后继续上路。龙特们之后一路顺风，小心解决挡路的魔物后到达了宿场町亚基路(アギ－ル)。

第六章：母亲的遗物

走过了爱伦路山地，龙特们到达了旅馆村亚基路（宿屋町アギ－ル），所谓的城镇只有一片颓垣败瓦。龙特们四处打探情报，大概知道了村镇落得如此下场全因怪物横行。由于怪物由山腰的洞窟进行突袭，所以城镇的城壁完全发挥不到作用。为了旅客的安全，近卫兵们已将要道封锁。龙特们见天色黑暗也决定先在旧相识“巴古斯（バイクス）”的旅馆内留宿一天。

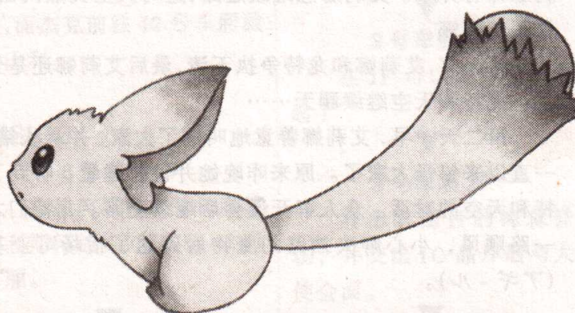
老朋友见面自然话就多了，龙特与巴古斯谈得正起劲时，旅馆内突然传来嘈杂声。原来是一个小孩丢了母亲的遗物，正在求几个旅客帮他找回。但所有旅客都是“胆小鬼”，没有胆量去充满魔物的地方找回遗物。最后那个小孩来求龙特帮忙，虽然有钱的诱惑，但总不能同时接纳两份任务，所以只好拒绝了。那个小孩无奈地走到一边，坐在地板上，很郁闷的样子。

艾莉娜由于吃多了古高之实（クコの实）感觉很怪，龙特唯有先送她到房间休息。之后龙特走出房间，和天空筹划着要帮孩子讨伐魔物。远处传来一阵笑声，房间中突然出现一条龙卷。天空急忙避开。龙特转过身来，旋风中转出的竟然是黑翼少女美莉亚。“怎么了？约定了的‘下次见面再跟你玩’，这次不会让你逃跑的”，说罢左手一挥，龙特又被上次的力量压制，动弹不得。美莉亚接着向龙特步步逼近，龙特虽想挣扎，满头冷汗，拼尽全力仅动弹了半分，但却尴尬地倒坐在床上。这时屋外传来一道“救命声”，美莉亚一扬手解除了拘束力量，天空和龙特得到自由。一行人走出房间，龙特有点担心艾莉娜，先在房外看看艾莉娜的情况。然后一行人走到大堂，旅客们正在商讨对策。

一番胡闹后，龙特们终于可以出发营救罗亚。龙特们走到村中，发现在围栏旁有一洞窟，大概这里就是魔物们的巢穴（迪兰的洞窟，デユラムの洞窟）。

走进洞穴，钟乳洞的石柱突然落下，让龙特们可以走到洞穴的低洼地带，龙特先作记录后再走。进入里面，洞穴中走出了可爱的小生物“加露”，但加露看来心存敌意。

这时龙特记起之前在家宝村的蕾妮手中接过了波夫之实，将它交给加露后解除了它的敌意（如集齐三粒果实结，它会为你照明道路）。



龙特们继续迈进，走到水门闸后发觉无路可行。龙特观察地形后灵机一动，先拉下水门，升起桥板走过对面，推倒大石制造通路，接着推回水制，从下方的洞穴打算通过先前的大石前进。进入洞穴后，机关突然落下，铁栅将洞穴的所有出口封闭，怪物涌出。不打倒怪物们就无法前进，解决怪物后，龙特们再次前进。沿途龙特们找到波夫之实，要小心保留体力前进。不知不觉便进入了洞穴深处（迪兰的洞窟 2，デユラムの洞窟 2）。



到达了内部，终于找到了罗亚，但形势十分危急。三只鱼人正联手攻袭背水的罗亚。

龙特和美莉亚上前替罗亚解围。鱼人的体力十分高，所幸的是他们的攻击对龙特来说只是替龙特们止痒。但他们的体力真的十分烦人，美莉亚在愤怒下使出的一招堕天之翼令胶着的战斗到达尾声。胜利后，龙特们得到了新的魔法蛋。

在一番谈话之后，罗亚加入了团队，龙特们朝着怪物首领的所在前进。途中，龙特们先解除机关，放走地下水，开辟前路。在一旁的 Save Point 记录和回复后，龙特们找到了首领。首领和喽罗们的攻击没有什么特别，小心补充体力，在必杀技和魔法的狂袭之下轻易战胜了 BOSS，得到了冒险之书。但 BOSS 在倒地后仍然死心不息，再次站起，不断发出咆吼，似想继续战斗。但 BOSS 在一瞬间忽然被烈炎包围，龙特回头一看，原来那是美莉亚施的魔法。罗亚急切地走去搜查 BOSS 的尸体，找回了母亲的金币。

经过漫长的晚上，龙特们终于替罗亚取回母亲宝贵的遗物，但在这时，不寻常的事其实已发生在另一边的艾莉娜身上，当他们发觉时已经……

第七章：疑惑

替罗亚夺回母亲的遗物后，龙特们沿原路回到村庄。抵达村后，美莉亚蹲在地上，一团闪光之后，她竟然变成了艾莉娜。龙特这时也没功夫和罗亚争论了，先上前看看艾莉娜。艾莉娜不明白自己为什么会在这里，龙特们还是先回到村庄再说吧。大家都在说美莉亚是恶魔，但罗亚却不认为美莉亚姐姐是恶魔……

总之是该上路了。达成共识后，龙特们争取时间立刻出发了。

外传七·五章：母亲

在出发到拜古平原前，龙特们先在旅馆村休息一天(宿泊する)，为艰苦的旅程作好准备。在进餐中，龙特们谈到了罗亚的事。

请依以下次序选择角色，不然看不到全部对话。

选龙特，然后选听听各人的事（みんなの话，もう少し闻くか)，选罗亚，再选罗亚，选艾莉娜，再选艾莉娜，选罗亚，选龙特，然后选继续进餐（いや もう少し 食事を续けるぜ)，选艾莉娜，选罗亚，再选罗亚，再选艾莉娜，选龙特，然后选睡觉(きょうはもう寝よう)。

经过充足的休息后，龙特们之间的友情之路上踏出了一大步，再次起程出发到拜古平原。

第八章：魔灵

在出村前先打听情报，村人都很感谢龙特打退怪物，在出口一旁的近卫手中更接过谢礼“波夫之实(ボフの实),”还打听到拜古平原上有着一种以群体行动，十分难缠的沙虫，对付他们时要小心了。

离开旅馆村后上路到拜古平原（ベイク平原)，为安全起见，主角先到入口右边的Save Point记录，以后危急时就先回来回复吧。

继续前进，在入口附近已经有陷阱等着龙特。不明气体突然涌出，龙特来不及躲闪，被扣了40的体力，唯有先回复。平原中途的怪物完全不是龙特们的敌手。龙特们在毫不吝啬的不断使出必杀技和魔法狂轰之后，又走到Save Point回复。一路战斗十分轻松，唯一比较烦厌的正是之前卫兵们所说的沙虫们(サンドマン)。它们的团体精神令龙特们感到十分烦厌，有时不慎被它们来个突袭更会受伤不轻。被分散包围时只有逐个击破，别无他法。沿途上得到的宝物没有什么特别，龙特们没有太过惊喜，到达了拜古平原的第三部份（ベイク平原3)。一踏进内便见到另一个Save Point，记录下再前进。见到的是伟大壮观传说中的古拉拿大峡谷。但见古拉拿大峡谷广阔无边际，就正如传说般被神之剑砍开一般，切口十分平滑，深不见底。忽然峡谷里飞出了一只超巨大飞船，体积足有一个村镇般大的飞船就如游鱼般在云海畅泳渐渐远去。

经过一天的旅程，龙特们在营地的营火前休息，细言倾诉。这时又是对话的时间，请依以下次序选择，不然看不到所有对话。

先选龙特，再选龙特，选罗亚，之后选艾莉娜，之后选罗亚，选龙特，选艾莉娜，之后选龙特，之后选罗亚，之后选龙特，选罗亚，之后选艾莉娜，选龙特，选罗亚，选龙特，选罗亚，选艾莉娜，选罗亚，之后选龙特，接着龙特们回到营内睡觉。



深夜中，艾莉娜被噩梦惊醒，紧跟着龙特也起来了。突然眼前一黑，帐幕已经被摧毁，但见虎虎生威的兽人站在小石崖上。兽人说完话即挥着大斧向龙特冲去，战斗立即展开。在战斗中，龙特发觉兽人只会向着自己攻击，于是便吩咐艾莉娜和罗亚负责支持，小心回复能量。兽人体力奇高，但不难应付。不一会，兽人们纷纷倒下……

龙特闻言后也很激动，脑海中浮现了一个画面，当中两个人在高塔上战斗着，其中一个人以剑刺过了另一个人，那是？

魔灵离去后，米菲斯这名字令龙特显得闷闷不乐。

每个人的心也有着悲伤的往事。在沉重的气氛中，龙特们继续上路。兽人魔灵，米菲斯，一个掌握龙特的未来，另一个则掌握龙特过去的关键，他们的身份究竟？另外龙特们之后在交易都市烈烈古(リリグ)遇到的会是？

第九章：金钱与食物

在兽人魔灵的袭击后，大家沉寂于思考消灭魔人米菲斯，在一股疑惑的气氛中抵达了“交易都市烈烈古”。眼前一片繁盛的气氛，龙特的心情也开朗过来。但刚踏入市内，似乎亦有市民不满这个繁华的都市。

在一番劳碌后，龙特决定当天先到旅馆休息（宿泊する），等待明天市门的开启。

休息前，龙特们先尝尝这里的特产，但……旅馆主人能提供的就只有奇兰番薯。

进餐中又是对话时间，请依以下指示，

选龙特，再选龙特，选艾莉娜，再选艾莉娜，选罗亚，选龙特，选艾莉娜，选罗亚，选龙特，选艾莉娜，再选艾莉娜，选龙特，选罗亚，再选罗亚，再选艾莉娜，选龙特……

第二天，龙特们马上出发到市中心，龙特们在市门的一旁看到一个小孩坐在地上。艾莉娜不理龙特的劝告，上前追寻刚才的孩子。龙特们只好跟着艾莉娜。

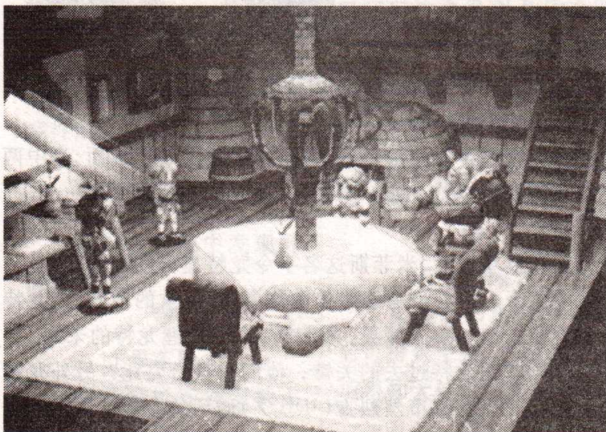
走进孩子的家，龙特们大概知道了原因。

先走到街中套取情报，龙特们大概知道市民都为了高薪厚利而忍受着失去味觉的痛苦，根本是找苦来辛。另外又知道加登为了谋取暴利，剥夺了市民使用滑翔艇的权利，用以运载更多的货物。

先不理那些自讨没趣的市民，龙特们走到加登宅内。在自室内，加登竟然唯一例外的吃着丰盛的午餐，反观全市就只有他没有失去味觉。龙特们觉得事有恼火，但赶路为上，龙特单刀直入询问加登。一番理论后众人回到教堂地下，龙特们在出发前先询问神父遗迹的大概。

临离开教会前，艾莉娜突然不安地回头询问神父关于她最近作恶梦的事情。

为了帮助市内的人，一行人马上行动，不一会儿便在加登家的一旁找到了遗迹的入口。在那里，他们遇到的会是……



第十章：霸鲁马之舌

龙特们为了找寻困扰着烈烈古市民的真正原因，便依着神父的线索，在加登宅找到了通往遗迹的地下通道。通道由于危险已被封锁，龙特一剑劈开了通道的锁，一行人继续前进。



攀下通道，通道一开始是人工所开拓的人工路，但长年累月的废弃，通路已遍布魔兽。一路上的魔物并不是太难应付，不久便到达了烈烈古地下洞穴的深部（リリグ地下洞穴 2）。这里是真真正正的神殿遗迹，会出现的魔物也只是在之前一般的喽罗们，龙特自然轻松应对。龙特走到最深层后，发觉前无去路，只有一个祭坛。踩下祭坛下方的按钮，龙特们回到后方，见到遗迹内出现了一些之前没有的通路。走进去，龙特们找到了一些水晶球，就如祭坛上的一样。上去调查，水晶球出现异动，祭坛上的水晶球也有某些反应。四处找寻其余两个水晶球，前后按下了三个水晶球。回到祭坛上，发现又多了一个水晶球。再调查，前面的大门打开，出现了新通道。

走入新通道，龙特们环顾四周，观察到这里似乎是古拉拿大峡谷的中心部份，先走到 Save Point 记录，然后继续前进。走到内部，四处都是诡异的建筑。

此际，后方传来了一阵吼声，艾莉娜未及转身已被蟹形魔兽钳走，一口吞入肚子里。

蟹形魔兽肚子忽然闪出一道闪光，艾莉娜已化身成美莉亚。原来艾莉娜得到美莉亚的保护，及时在这刻逃出了蟹形魔兽的魔掌。蟹形魔兽似乎有悸美莉亚的威势，逃到了遗迹另一边。龙特追迹蟹形魔兽，在内部的一个魔法阵发现了它。

战斗开始，蟹形魔兽共分为四个部份，分别是左手，右手，头部和霸鲁马之舌，每个部份也会使用特技和魔法，不过攻击力并不太强劲。先集中攻击，废掉他双手后战斗就轻松多了。然后小心回复体力可简单打倒，蟹形魔兽只余下霸鲁马之舌的部份时更是任人蹂躏，只要不断使用 Critical，它便做不了任何行动。Cancel 技和魔法狂轰是胜利的关键。战胜后龙特们得到魔道之书。

美莉亚双手运起力量，不知干了什么？倒在地上的蟹形

魔兽变回加登的形态。最后美莉亚变回艾莉娜。

此地不宜久留，龙特们先离开神殿，回到加登宅再说详细。从霸鲁马之舌中拯救回市民，市内恢复了和平繁盛的景像，滑翔艇也再次开放给市民们使用。滑翔艇，它将运送龙特们到新的世界大陆。

外传十·五章：古兰拉丝大峡谷

在乘滑翔艇前，龙特们先在烈烈古的旅馆休息一天。

进餐中，请依以下次序选择

选龙特，然后选听听大家的话（みんな话，もう少し闻く），再选龙特，然后选听听大家的话（みんな话，もう少し闻く），选艾莉娜，选罗亚，选艾莉娜，选艾莉娜，选罗亚，选魔灵，选龙特，再选听听大家的话（みんの话し もう 少し 闻く），之后再选听听罗亚的话（ロアンの话しを闻く），选艾莉娜，选罗亚，选魔灵，选罗亚，选艾莉娜，选魔灵，选艾莉娜，之后选龙特，结束进餐（そろそろ お开きにするか），经过饱满的休息，龙特们一行人继续上路。

外传十·六章：羡慕

由于渡过古兰拉丝狭谷便不能再回到修尔殊大陆，所以龙特们决定在乘搭滑翔艇前回访家宝村。

在家宝村的旅馆中，龙特们又再次进餐。

请依以下次序选择。

选龙特，选择继续进餐（いや まだ续けるぜ），选艾莉娜，选罗亚，选魔灵，再选龙特，选艾莉娜，选罗亚，选罗亚，选魔灵，再选魔灵，选艾莉娜，选罗亚，选罗亚，再选龙特，选择继续进餐（いや まだ续けるぜ），最后选龙特，然后说结束进餐。

一轮休息后，龙特们又继续上路。

外传十·七章：兽

由于渡过古兰拉丝狭谷便不能再回到修尔殊大陆，所以龙特们决定在乘搭滑翔艇前回访旅馆村亚基路。

在旅馆进餐中，请依以下选择。

选艾莉娜，再选艾莉娜，选罗亚，选罗亚，选魔灵，选魔灵，选罗亚，选艾莉娜，选罗亚，再选罗亚，选魔灵，再选魔灵，选罗亚，选龙特，然后说结束进餐。快乐的对话后，龙特们又要再次上路。

第十一章：梦之花园

龙特们重返故居，一番感触后重新上路，回到交易都市烈烈古乘搭滑翔艇。在停泊场内，龙特遇上了技师一家人。

龙特们攀上楼梯，走进滑翔艇（エ－ルボ－トへ）。滑翔艇随即沿铜索起飞，龙特们在滑翔艇内稍作休息。

这时又是对话的时间，请依照以下指示。

选龙特，选艾莉娜，选魔灵，选罗亚，选艾莉娜，再选艾莉娜，再选艾莉娜，再选艾莉娜，选罗亚，选魔灵，选龙特，选艾莉娜，选罗亚，选龙特，选罗亚，选艾莉娜，选魔灵，选艾莉娜，选龙特，

在龙特们的对话之际，罗亚突然站立，似乎感觉到一些事。



“黑夜在呼唤我”艾莉娜说了这一句话后，在第二之月的影照下，滑翔艇全身闪着赤光，风云变色，铜索在异变之下开始断裂，滑翔艇开始坠落。但身经百战的龙特们在幸运之神保佑之下总算平安无恙。但不幸的是，龙特们与艾莉娜失散了，难道她已经遇难？龙特们忧心地前进，在魔灵凭着气味的带领下找寻艾莉娜。

另一边厢，原来艾莉娜晕倒了在雪地中，晕眩中的艾莉娜被体内的美莉亚唤醒。艾莉娜走上前到声源，在镜子中，美莉亚初次出现在艾莉娜面前。艾莉娜看到身为霸鲁马的美莉亚后非常生气，出言责骂美莉亚摧毁人的心灵。但美莉亚不以为意，留下一句“我与你常在”后在镜子中消失。这时龙特们也赶到，一番慰问之后再次出发。

龙特们在雪地中找寻出路，途中遇上不少怪物，以火系魔法可轻易取胜。龙特们在不断前进中走到了一个洞窟，洞窟内没有什么特别，斩除阻碍的根后继续前进。离开洞窟后又会到另一块雪地，进入最深处，龙特们发觉烟雾迷漫，茫茫前进下踏入了梦之花园。

在梦之花园内，龙特们遇到的会是……

第十二章：古兰拉丝的铁槌

在滑翔艇坠落后，龙特们在迷路下走到了梦之花园。花园中花香四处，还有妖精们在嬉戏。看到的还有另外一个小女孩，见到小女孩目光呆滞，艾莉娜上前了解情况，知道了这里是秘密的地方，可以令人忘掉不愉快的回忆。在倾谈中，小女孩告诉艾莉娜"想知道更多的便听听黑色翅膀姐姐的话"。"要守秘密啊"，"不要吃掉我"，说了一大堆悬疑话后，女孩离奇地消失。龙特们之后四处搜索也发现不到女孩的纵影，唯有先离开梦之花园。离开后，之前的浓雾也已消失，并在一旁本应已封锁了的出口离去。

离开了露美露森林（ルミルの森），龙特们先在附近的美露村（ミルムの村）落脚。骤眼一看，美露村人景丁零，十分落没，龙特们也略有所感。龙特们进入村后，村民们一看到神官的艾莉娜即十分欣喜。村长见状也立即前来，难道有什么事?村长一开口便问龙特们是否前来拯救这村，龙特们表明立场后，村长十分失望。龙特们见到村长如此，加以追问，村长于是邀请龙特们到家中再说。

在村长家中，村长解释村中发生了怪事，一些村民们突然昏睡不起，最初本以为是过度疲劳，但奇怪的是他们连续睡了五天依然未醒，似乎不是普通疾病。村长猜测那是诅咒，在睡眠中，村民们都发着同一个梦，被很大的眼球凝视着，十分可怕。因此，村民看到艾莉娜便以为是她是前来搭救他们的神官。龙特虽表明自已是途经此地，但村长仍是诚意邀请龙特们在村中休息一天，认为神官艾莉娜来访多少可抑制诅咒，直至明天大神殿的使者到达。

龙特们见天色已黑，也只好在村中留宿。

走到旅馆，主人已在等候。见到艾莉娜立刻请她先看看自己的儿子，跟着主人进入房中，看到主人的儿子也中了诅咒倒睡在床上。主人在伤心中提到儿子大概是在梦之花园中游玩，但在追问之下，龙特们知道梦之花园原来只是一个童话中的地方，龙特们开始感到那个梦之花园有些古怪，于是先找寻那叫爱娜的女孩。

从村民口中，龙特们了解到村民们都对爱娜一家很有成见，认为爱娜突然治好的眼疾是爱娜跟恶魔交换诅咒的条件契约，也从村民口中知道爱娜是一个很乖和可爱的小女孩。

先不理村民们的话，龙特们先到爱娜的家打听。走到村的深部，正想过桥时见到爱娜在一旁游玩。正好，龙特们立刻上前。爱娜还记得刚才在梦之花园的事，正要人正题时，爱娜的妈妈匆忙上前阻止，怒斥爱娜擅自走出屋外，并下令龙特们离爱娜远一点。经过爱娜的解释后，爱娜妈妈先请龙特们入屋。

在询问事实的真相中，爱娜母亲"莎达娜"告龙特们爱娜受人白眼，皆因爱娜与之游玩的小孩突然倒下的一天开始。这时爱娜突然插嘴说她只是守承诺带另外一个小孩到花园去。莎达娜对爱娜的胡话加以阻止，继续诉说难得爱娜的眼睛才刚刚治好就遇到这些事。又告诉龙特爱娜眼睛康复全因她辛苦找来的药草和祈祷。龙特们了解到情况后，见没有什么可疑和帮到忙的，于是打算先回到旅馆。就在这时，爱娜突然感到十分害怕，细说恐怖的人来了，神色凝重，龙特们马上走到屋外视察。



走到村口，原来是所属古兰拉丝大神殿的圣堂骑士团赴约来到。率领他们的更是有被誉为"古兰拉丝的铁槌"的祭司长丝伶俐。村长起初也很高兴，但当听到丝伶俐解释这是霸鲁马的所为后神色大变。丝伶俐未待村长答应已立即下令封销村内所有出入口，凡有反抗者更将视为霸鲁马的手下而论，必将以古兰拉丝之名加以净化。

龙特等人之后上前询问情况，丝伶俐见过神官艾莉娜即先打招呼。但无意通容龙特们出村，艾莉娜更有意表明自己体内存在霸鲁马之翼，龙特及时阻止，并顶撞丝伶俐说净化不过是活活烧死他们。但丝伶俐却狡辩说那是神圣之火，全因大地才得以洁净。之后他们没再理睬龙特，自顾自的采取行动，龙特们也无奈回到旅馆休息（宿泊する）。

进餐，不妨选择不同的人物对话一下，内容都为讨论，有关圣堂骑士团的办事手法。各人接着回房间休息。

夜中，艾莉娜仍然呆呆地望着窗外，龙特看到有些担心，上前关心艾莉娜。艾莉娜之所以这样原来是担心自己体内的霸鲁马之翼美莉亚，龙特由于深知并感到美莉亚并不是太坏，所以随便说些敷衍的话应付艾莉娜……

睡梦中，龙特连做梦也不得安宁。恶梦中他被无数的巨大眼球所包围。龙特想逃避，但逃得到的地方也是只有无数的眼球。

在痛苦中，龙特终于清醒，打算观望窗外，看看风景打发心情时，龙特偶然发现了梦中出现的眼球。那些眼球就是村中异变的原因。同时，其它同伴也冲到龙特房间，他们

也知道了全部情况。其它村民应该正身陷险境，龙特们立刻拯救村民。先到房中找旅馆主人，但已经太迟，主人已昏睡。龙特们为了打倒邪恶根源，立刻走出旅馆，追击逃去的眼球。

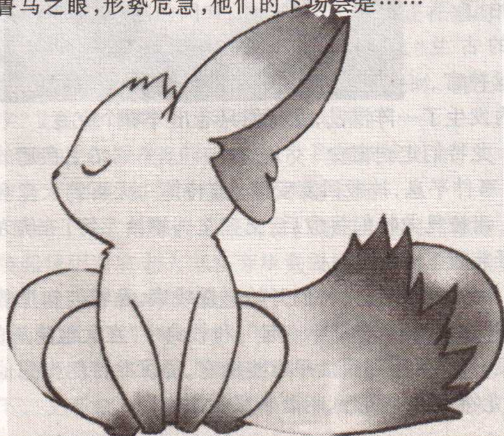
走出旅馆，看到眼球们逃进了村中最深部份的洞窟。事不宜迟，马上突进洞窟。洞窟的构造并不复杂，龙特们很快便通过了。走到了最内部，龙特们竟然找到了用以封印霸鲁马的建筑物。上前调查时，刚才的眼球们再次出现。龙特立刻战斗，眼球们攻击力不算太强，但高速的行动力和不断的攻击下龙特们也开始吃不消。在小心补充体力后龙特们取得胜利也不是太难。

取胜后，满以为村中的人可以得到解脱时，龙特才发觉这些眼球只是一些杂鱼。打倒它们并不足以解取村中的诅咒，在无办法之下龙特们回村再商议。

回到旅馆内，怎料这时又传来丝伶俐召集大家的消息，龙特们又来到公馆。走到馆内，但见因昨晚的事件，昏迷的村民又再增加不少。后至的丝伶俐却无情的说赶紧净化。龙特们虽说那是眼球的所为，但丝伶俐却不为所动，龙特们知道事态严重，争取时间找出真凶。

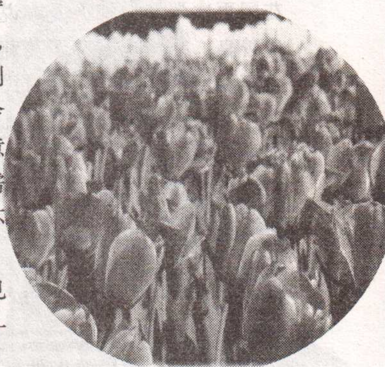
在龙特打算再一次进入洞窟调查的时候，爱娜走出来说要带领龙特们到一处没有痛苦的地方。但情况似乎怪怪的，龙特们有些担心。跟着爱娜走到屋内，爱娜看到龙特们之后又跳到了屋中的洞内。龙特们跳下之后，突然发觉那里就是洞窟内的封印之地。龙特们焦急地询问爱娜。原来所有怪事也是爱娜一方弄出。因为村民们只懂推卸责任，所以她为了令村民们忘记忧伤和不愉快的事而带了各位去了一处乐土，然后一阵闪光，爱娜带了龙特们回到了梦之花园，艾莉娜听完爱娜的说话立刻加以劝止。但爱娜没有任何反应，大喊一声"妈妈"后还又离奇消失。莫非"莎达娜"出了事？

龙特们回到村中，麻烦的丝伶俐正与莎达娜对峙，丝伶俐似乎认为爱娜眼疾康复并不是神赐的奇迹，像她们那样的人不配受到神的恩赐。再次出言相逼，质问爱娜的所在，又威逼村民协助，否则视他们为恶魔的使者。在危急的时候，爱娜赶到为母亲解围。丝伶俐见到爱娜，一眼洞析了那是霸鲁马之眼，形势危急，他们的下场会是……



第十三章：心之花园

走到莎达娜的家，在一旁莎达娜倒了在地上。在另一边，爱娜正被包围。龙特见状立刻上前保护爱娜。在谈判中，丝伶俐表示出消灭恶魔是神的意思，但龙特则坚持神会向有需要的人伸出援手，双方争持不下。



这时候莎达娜醒来，看见爱娜的眼睛，她不由得吓了一跳。

受到母亲那样的对待，爱娜受到很大的打击，艾莉娜立刻加以安慰。爱娜情绪不受控制，发出一道闪光后，艾莉娜被击晕又消失了。阴险的丝伶俐看到龙特的阻挠令爱娜得以逃脱，也算了龙特的帐。在丝伶俐离去后，晕倒了的艾莉娜又化身成美莉亚。

在一旁的莎达娜自言自语，怪事真相又再次公开。事件其实是莎达娜希望女儿眼睛康复的愿望被霸鲁马所知道而导致怪事的发生。爱子心切是人之常情，龙特们也没有追究责任。莎达娜在绝望下打算放弃，但龙特始终不肯，坚持要救出爱娜。不过美莉亚却说即使救到爱娜，爱娜的心也是救不了的。在龙特再次坚持底下，美莉亚有点光火，说已别无他法。龙特始终顽固，责骂美莉亚毕竟是霸鲁马的一份子。争论始终得不出答案，龙特们决定走一步算一步，先找到爱娜再说。

再次走到梦之花园，美莉亚会为龙特们打开找寻爱娜的门。穿过空间，龙特们回到了封印的祭坛，里面多了一个奇怪的次元入口，据美莉亚说那是通往爱娜心灵的通道。进去之后除非打倒霸鲁马，否则便不可回来，龙特们作好准备后进入次元洞(よし 行こう!)。

次元内是一个空无的世界，爱娜的心灵难道就如眼前景像一样已被霸鲁马支配。龙特们一边打倒怪兽一面前进，怪物们并不是难应付。走到最内部，终于找到爱娜，爱娜受到母亲的打击，已完全被霸鲁马之眼所支配，龙特们只有战斗。首领的特技没有什么特别，先收拾旁边的眼球，再集中攻击，小心补充体力可轻易取胜。龙特们回道了现实的梦之花园。

在梦之花园内，四处一片萧条，盛放的花朵全都消失了。莎达娜也来到，看到爱娜的样子十分伤心，也表示后悔。爱娜十分高兴，并原谅了母亲。爱娜也知道不解除霸鲁马的封印自己又会再次捣乱，欣然接受了美莉亚吸收霸鲁马之眼。但龙特们难免为自己的无力感而觉得伤心……

吸收之后,爱娜只余下一个驱壳,灵魂已经不在了。莎达娜冷淡的带点伤感,吐露出已没有任何东西可支持自己的心灵。美莉亚这时出言嘲讽,说祸心根本就是他们,死了不是更好。但其实这只是美莉亚的激将法,美莉亚一指旁边,土地上唯一的一朵花,告诉莎达娜,如她可以令这梦之花园再次翠绿,那么爱娜说不定可以康复。美莉亚其实心地善良,龙特也看穿了美莉亚。他知道无论如何爱娜也不会康复。但这样一来,村民们总算会为爱娜的牺牲而重新振作,重拾人生意义。龙特们之后也安心上路。古兰拉丝大神殿在即,在那里,他们遇到的会是……

第十四章:圣哈姆法国

解决了美露村的事件后,龙特们继续赶路。圣哈姆山地(セントハイム山地)的怪兽们并不强,穿过圣哈姆山地(セントハイム山地),中途龙特们会在山腰扎营休息,不妨随便按角色听取对话。内容大概是龙特们不同意司祭长丝伶俐的手法,又对善良的美莉亚存有疑惑,怀疑她是否是霸鲁马,一晚之后继续前进便是圣哈姆法国(セントハイム法国)。

到达圣哈姆法国(セントハイム法国),龙特们终于到达目的地。但艾莉娜好像有些依依不舍,龙特也提议当天先作休息,明天再到古兰拉丝大神殿会见谢拉。在同伴们最后一起的进餐中(宿泊する),艾莉娜本想跟大家吃一餐,好好的感谢大家。但事有凑巧,在进餐中,古兰拉丝的教徒们闻风而至,奉教主谢拉·伊鲁辛迪斯之命迎接艾莉娜到往宫中用膳。艾莉娜在教主的邀请下"恕难推辞",只好放下与同伴最后的一个晚餐。艾莉娜离去后,龙特们表现得有些伤心不已,尤其是龙特。



镜头一转,艾莉娜已会见到法皇谢拉。谢拉在近年来也感到末日将近,霸鲁马之月的力量渐增,即将复活。谢拉之所以召见艾莉娜乃有一重大使命降于她,希望她可以找寻古兰拉丝大神的力量,追寻古兰拉丝剑,否则世界没有未来。另外又告诉艾莉娜,神如要清除体内的霸鲁马必须依靠剑的力量,艾莉娜见事关重大也欣然接受。

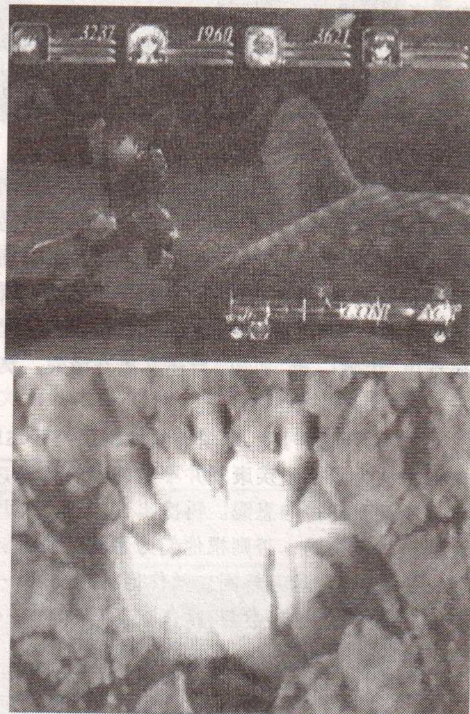
另一朝早,龙特们正要出发之际,古兰拉丝的使者们又来此迎访。这回的目的是要龙特到古兰拉丝大神殿走一趟,谢拉又有事求见,龙特看在艾莉娜份上也就答应。

龙特走到古兰拉丝大神殿,亲眼看到神殿如此伟大庄观,不禁赞叹。门前使者看到龙特,请他们进内。

走进内部,到大门前见一教徒。龙特们表明来意,使者却传达谢拉只有意召见龙特。罗亚和魔灵也闲不住,告诉龙特他们先到图书馆找寻有关霸鲁马的情报。

选好了(よし,いいぜ),龙特进入神殿大堂。大堂内正进行礼拜,谢拉在解决神官们的问题。在言谈中,神官都为霸鲁马而感到不安,向谢拉寻求协助。谢拉一再解释说最重要的是坚毅的心,但清高的神官似乎都不明白,继续请谢拉帮助,当然也有神官不满现时谢拉的施政手法。

礼拜完后,谢拉邀请龙特到一旁的法皇私室。在法皇的私室内,谢拉和法皇已在守候。谢拉告诉龙特之前他与艾莉娜所说的话,拜托龙特协助艾莉娜找寻古兰拉丝剑。又告诉龙特唯一的线索是"古兰拉丝剑在暗日之地",龙特回应说要想一想,接著便离开了。离开后,艾莉娜追出,诚恳地拜托龙特协助,然后折返。



龙特走到图书馆,汇合罗亚和魔灵。经过商量后,他们先到隔壁用膳。用膳之中,在得到共识决定协助艾莉娜后,在另一边美莉亚竟然出现在古兰拉丝的大神殿,并吓怕了不满的古兰拉丝神官,殿内发生了一阵混乱,龙特们只有出外看个究竟。

龙特们走到窗台(バルコニー),见到站立在那的美莉亚。事件平息,神殿回复安静。龙特第二天再到大堂会见谢拉。谢拉见龙特们答应后,交托艾莉娜给龙特,一伙人再次展开旅程。

离开神殿后,龙特们开始思量线索。龙特们知道的就只有"神之剑与??之军势一起",和教典中"在大地隐居的??之民。"罗亚听到后似乎有些线索,提议龙特们先到他的国家,龙特们健步而行,朝著新目标出发。

第十五章：沙之王国

在离开圣哈姆法国时，龙特们上前与旅馆前的男人说话，他会托龙特们带个口信给他在沙拉姆王国(サイラム王国)的儿子。龙特见顺路当然答应(选かまわないさ そのくらいなら)，男人之后也会很客气地赠你一颗波夫之实（ボフの实)。

此外龙特有闲时间，先到了圣哈姆的参道(セントハイム参道)逛逛，找到不少好使好用的道具。

龙特们接著在准备好后正式出发，打算透过雷弩丘陵(ラゥル丘陵)前往沙拉姆王国(サイラム王国)。雷弩丘陵(ラゥル丘陵）中的怪物不算强，但地图却颇大。中途会有一些像气球般涨大的植物，劈开他们或会有宝物。通过雷弩丘陵(ラゥル丘陵)便是沙拉姆王国(サイラム王国)。

进入了沙拉姆王国（サイラム王国)，表面上是一个繁华的城市，但罗亚却表示这只是城市的表面。在未来，城市将表现她那丑恶的姿态。又告诉龙特们这国的国民有被誉为暗日之民的末裔，又说他们的一族或许是与光所对立的一些东西……但在表达上又有些保留。

这时先到港口替圣哈姆法国的男人传达口讯给他儿子，他儿子又会答谢你，赠你波夫之实(ボフの实)。

之后罗亚建议先在旅馆留宿(宿泊する)。但到了旅馆时他却告诉龙特他要先回家，似乎他不想龙特知道他的家事。龙特们也不在意，先行在旅馆进餐。进餐中，旅馆主人上前告诉龙特们明天就是沙拉姆王国的祭典。又告诉龙特广场中有一间情报屋，但情报屋的主人性格十分奇怪，如果不是情侣他不会理睬。但艾莉娜似乎有些抗拒，毕竟她是神官。但这总算是一些线索吧，龙特们准备明天去打探一下。

晚上，艾莉娜还很在意情侣这件事，为自己对龙特的感觉感到不知所措。

在艾莉娜睡梦中，美莉亚又出来搅事。美莉亚走到镜前，在美莉亚恶作剧的同时，在王城里，国王正在感谢一位有角的人帮他达成大业，国王究竟密谋着什么？

第二朝，艾莉娜被龙特吵醒。准备作梳洗时，镜上有一些文字"艾莉娜，你喜欢龙特吧！坦白些啊！"

被最明白自己的美莉亚道破，艾莉娜默默无言。又在龙特的声音下惊醒，匆匆回应龙特，准备起程。

在旅馆下层，龙特们正想出发，但魔灵却突然拒绝。说龙特装起情侣时有老人家在旁毕竟碍眼，他想自行走走。艾莉娜在龙特半推半就下也起行。

走到皇城前的广场，在一旁的帐幕前找到了情报屋的男人。初时男的不相信龙特和艾莉娜是情侣，但在龙特的游说下，艾莉娜与龙特亲密的表现也就说服了情报男。先到帐幕内再说。帐幕内，男人突然发难，不断侮辱龙特，艾莉娜非常生气。情报男又挑衅龙特与他比腕力，在艾莉娜支持下龙特答应，如胜了男人答应交换情报，但输了则要龙特成为他的人。情报男原来是同？？者(？)。在比赛中，以 R 制可以控制力量，A 制则可以回复体力。



在龙特正要输时，艾莉娜会出招协助龙特取胜。输了后情报男十分伤心，龙特也不理会，向他套取情报。其实他一无所知，这趟毫无收获。但龙特这次也玩得十分开心尽兴。龙特见艾莉娜有点儿倦便替她买些饮品，龙特走到情报屋旁边的饮物店。但龙特看到的饮品都怪怪的，龙特在细心观察下终于发现较为普通的（选项中的第四项，空白的那个)。

龙特拿回饮品给艾莉娜，艾莉娜却不在，美莉亚又出来搅事了。美莉亚看到龙特十分高兴，还以为龙特特地买饮品给她。美莉亚又缠着龙特，龙特尴尬的推开美莉亚。美莉亚有点落寞，一边蹬脚一边抱怨。龙特在美莉亚楚楚可怜的哀求下终于屈服，一起游历祭典。

走到广场边缘的摊位，美莉亚对舞蹈如歌感到兴趣，依偎在龙特肩膊，很幸福的样子。在温馨中，不知在那里魔灵和罗亚忽然涌出，质问龙特美莉亚的事。据罗亚所说原来方才城里发生了事，希望各位可以帮手解决。龙特们当然义不容辞，立刻行动，照罗亚指示乘小船入到皇城。

入到皇城，两个卫兵已久候。听到卫兵称呼"罗亚王子"，龙特们才知道罗亚是堂堂一名王子。但时不容缓，龙特们先继续前进，容后再说。

地下道内，在多年的荒废下怪物横行。在起初可看到这里也有生物"加露"在活动。如给予它三颗波夫之实（ボフの实)，它会给你照明。龙特们一路应付怪物，途中按下水门开关另找出路，通过后进入了皇城内部。

龙特们走到封魔之部屋，罗亚焦急地询问内里的老人有关暗日之门的事。老人是一加封魔士，负责看守前面的暗日之门，暗日之民是暗日之国家的象征，在暗日之民再次取回尊严时暗日之门就会打开，里面存在着强大的暗日之力，会带来暗日之灾祸和战乱……但国王却密谋打开暗日之门。罗亚又提到打开暗日之门关键就在他身上，很疑惑地问爸爸(国王)为何可以凭自力开启暗日之门。门的关键就是罗亚母亲的遗物，一代传一代的金币，这样一来就



可以理解罗亚当时那般拼命和固执要取回金币。

罗亚在此时仍不敢相信爸爸的所作所为，与龙特们急匆匆走上皇宫的“国王执务室”找寻爸爸。

在执务室中，国王端坐，好似一早在等待龙特和儿子们。国王平淡的告诉儿子他来得太迟，回到过去光辉的日子也已来临。眼看爸爸利欲熏心，罗亚恳求国王不要再错下去，暗日之民只不过是一个名字，不要再为历史所束缚。但国王的脑袋只余下名和利，贯彻着信念，认为在暗日之门后的只有赐予国家希望的力量，竟然反游说罗亚一起迎接暗日之日。罗亚虽然心痛，但依然坚持不会将金币交予国王。国王这时仍然气定神闲，感慨儿子的不争气，且稳操胜卷地说已作准备打开暗日之门，没有人再可以阻止，并在嘲笑声中走到隔壁。

“爸爸在妈妈死后已完变了”，罗亚在绝望中知道再没有需要稳瞒，告诉龙特这个国家的历史。罗亚走到国旗旁扯下虚伪的国旗，沙拉姆王国的国旗露出了真正的一面，那竟然是霸鲁马的纹章。知道真相的罗亚一直被王国的历史所煎熬，“暗日之民在远古时曾经与古兰拉丝的国民战斗”，罗亚痛苦轻诉……但正要进入主题时地震发生，那是暗日之门开启了的先兆，龙特们慌忙飞奔到封魔之部屋。

但事已太迟，暗日之门已经开启。封魔者——一位对于罗亚而言是多么仁慈，对他多么关心的一位伯伯也被杀掉。罗亚伤心欲绝，但也只有与伤心结伴前驱，制止霸鲁马。进入了暗日之门，魔物并不容易对付，魔法的使用绝对少不了。为了节省资源，龙特只好不时回到 Save Point 前进。路途上，龙特们有时要按下某些机关才可以前进，进入了第二部份更要耐心地通过不同的水管才能前进，但地图不算复杂。

走到最下层，龙特们又找到 Save Point，先作记录，接着穿过 Save Point 旁的门再进入深处，龙特们到达了古代工场，内里果然是霸鲁马的封印之地。霸鲁马也向侵入者龙特们进行攻击。龙特们立刻进入战斗，对付霸鲁马之爪。

霸鲁马之爪一共分为三个部份，左腕，右腕和霸鲁马之爪。霸鲁马的左腕懂得回复，所以必须先砍掉他的左腕。另外霸鲁马之爪的绝招“怨痕之爪”可以扣掉角色极多的体力，龙特们务必存有一千以上的体力应付这招。知道了以上的资料外，霸鲁马再没有什么难应付的。

取胜后，美莉亚又吞食了霸鲁马之爪，上前观看被依附的受害者，那不是一个可爱的少女？罗亚的答复却说那只不过是在古神魔大战时与兵士一般的电脑木偶。魔灵又感到很焦急，凭着气味他肯定米菲斯必定在这里。龙特也追问，美莉亚的感觉告诉龙特们米菲斯大概也是被霸鲁马所支配。罗亚知道了暗日之门的真相后很伤感。

之后罗亚失控的发力猛打工场内的设施。

这时工场开始爆炸，罗亚也稍为冷静与龙特一起离去，虽然危险，但魔灵在临走前于心不忍冒险携同少女一起离去。

逃到皇城的封魔之部屋，少女醒来，但她说话就如机器人一样，只向魔灵寻求命令，但魔灵告诉她已自由，可以从心所欲。龙特们现在无闲应接她，离去找寻事件的真凶。

“请给我命令”，少女似乎不明白自由之意，在龙特离去后仍然呆站在原地。

在这时奉劝大家先行记录，以及除下罗亚的所有装备，因为之后他会带同所有除魔石的装备离队。

龙特们再回到“国王执务室”找寻国王，但在这里也不见他的踪影，这时在隔壁听到了王上的惨叫声，内里就是龙特和魔灵一直在寻找的米菲斯。

龙特脑海出现了过去与哥哥生活时的片段。

米菲斯一道剑气，国王便被弹出，并且晕倒。

这时美莉亚察觉到米菲斯已经完全被霸鲁马所支配。米菲斯没有任何表白，二话不说立即进行攻击。

战斗中，无论龙特们怎样攻击也伤不到米菲斯分毫。最佳策略是完全防御，不断补能源。待米菲斯使出一招“鬼器瞑王剑”后战斗便会完结。

在龙特们处于死亡边缘时，幸好刚才的电脑木偶出手相救。

接着米菲斯破窗而逃，龙特们疑感，龙特的故乡究竟是……沙拉姆王国的命运又会……

第十六章：星空中

在原凶米菲斯逃走后，沙拉姆王国恢复了平静，但其实带来的却是令皇城死气沉沉的冲击……国王清醒后了无生气的坐在王座上，仍然执着自己的国家是暗日之民的末裔，被黑暗的历史所缠扰。罗亚在苦思之下仍然苦恼，心想暗日之民即是灾难之民？难道他们真的不可摆脱这枷锁？不过

在龙特和魔灵的激励后，罗亚最终也走出了牛角尖，想通了先祖事绩不祸后代，暗日之民只不过是一个名称，不足以永世束缚着他们。罗亚决定留在这国家与国民们一起度过时间的洪流，勇敢面对现实，支持这个国家。

在皇城里，罗亚召集了全国上下的民兵，宣布了事实的真相。国民们起初也有点动摇，不过看到罗亚真诚的勇气，他们也决定仿效，与新国王再兴国家的繁盛。旧有虚伪的国家王旗已变为了代表接受过去和勇气的罗亚王徽旗。

虽然龙特跟罗亚离别难免有点伤心，但龙特们支持罗亚，三人继续起程。走出皇城，刚才的电脑木偶又出现在龙特们面前。原来她由一开始认定了魔灵为主人，又再请求魔灵给予命令。电脑木偶名叫“蒂露”，表面上她看来没有自己的主意，魔灵凭着气味却感到她有着人类的心，于是便携同她一起上路。

得到罗亚的协助，龙特们进入港口，由水路出发到龙特的故乡。但未经过任何风雨的艾莉娜在第一次的乘船中少不了晕船反应。龙特们见天色不太好，便叫船长停止航行。走到一个小岛上露宿，让艾莉娜休息一下，免受晕船之苦。

在夜空下，龙特们走到岛中深处扎营。这时又是对话的时间，不妨选选其它伙伴听听他们的话，内容大不过是讲讲每个人故乡的事。

在深夜，龙特醒来发觉艾莉娜不在。于是便四处走走，找寻艾莉娜。

繁星闪闪的星空下，艾莉娜独个儿坐在崖边，凝望着水中的月亮。

在一番谈话后龙特们回到营旁休息。

深夜中，远处传来了一阵怪声，身边走来了一大群怪物。原来之前岛山的怪蛋就是这些怪物的卵，打倒怪物后不幸的是原本的来路由于涨潮已经不能通行。危机四伏，龙特们只好找寻其它路回去。

一路上的怪物以雷击魔法会比容易对付。临到出口时会有两只大蝎子挡路，但只是喽罗级的首领，龙特很轻易便取胜。逃去后龙特们回到船上，这时天色风势转好，船长见龙特们回来立刻扬帆出海。

第十七章：过去

龙特们越过古兰拉丝大峡谷后到达了龙特的故乡——剑士之村。龙特们先告别船长，接着入到村内。但村民们见到龙特立刻起哄，在村口前围着龙特赶他走。

龙特在怀念的故乡中受到这样的对待，村民们似乎都将某个责任推卸了给龙特和米菲斯两兄弟。不过龙特始终坚持要打败米菲斯才走，村民们也无奈答应。

之后龙特提议各位先到他的祖屋。到了祖屋，正如魔灵猜测，魔灵凭着气味知道米菲斯已经来了。魔灵感觉到龙特的伤感，先带蒂露到旅馆，让艾莉娜好好安慰龙特。



在离开时，龙特少时的好友加达前来找龙特。加达出手，但龙特在一招便赶走了加达。龙特离去，艾利娜也跟着回到旅馆。

回到旅馆投宿，艾莉娜在房间内很担心龙特，苦恼着龙特究竟在过去发生过什么事。这时“天空”在另一边似乎看穿了艾莉娜的心事，飞到艾莉娜房间的窗外偷偷地告诉艾莉娜龙特的往事，当然天空没有表露身份。

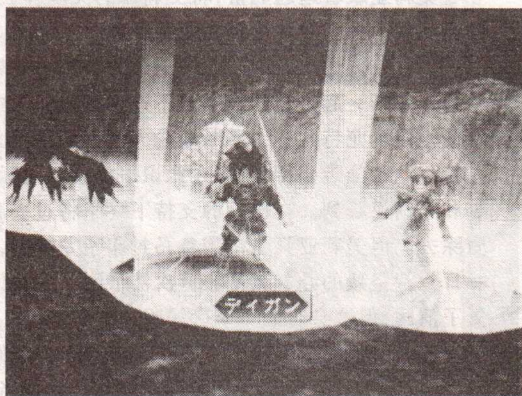
第二天的早上，龙特们出发到古利路山（グレイル山）找寻米菲斯。

古利路山的怪物不是太强，用风系魔法可轻易对付。龙特们走到山腰的御社前广场。进入御社内，内里果然又是一个封印霸鲁马的地方，米菲斯就在这里杀掉了莉娜，为了得到力量……龙特们四处调查，找不到任何线索后先行离去。回程中才走了几步路，米菲斯终于出现。引起龙特注意后又逃到了另一边。龙特们紧追，突入了在一旁本应被山石封锁了的山道3。

龙特们在山顶找到了米菲斯。

在战斗中，米菲斯不愧是魔人，攻击力非常强横。魔阵剑更可以在范围内扣掉龙特们至少七百体力。另外其余两个部份，剑和增幅装置更会不断增强米菲斯的力量，先对付之为上。不过那两个部份不害怕任何物理攻击，必须使用强力魔法。另外物理攻击对米菲斯虽然有用，不过他回避力奇高。普通攻击很多时也会被他闪开，所以也是以魔法作主力为上。米菲斯在受到一定伤害时还会使出绝技邪兽妖袭击，可伤害龙特们每人一千多体力，十分强横。这场战斗是一场硬仗，必须全力应付。

战胜后，米菲斯终于得到弟弟的解脱。龙特的身体出现了异变，被黑色的光团所包围，突然拔剑砍向艾莉



第十八章：心



娜。幸好最后也能及时抑止，但龙特也昏了过去。在龙特体内究竟发生了什么？

米菲斯死后，村里的人才知道原来米菲斯之所以变质全部都是自己的错，他们将太大期望放在米菲斯身上，在人生路上他只有孤单地背负着一切。没有人可以依靠，没有人可以相任，任何时候也只有孤单一人。唯一可以依靠的就只有力量，所以才被霸鲁马有机可乘而依附。村人们在那时开始就一直依靠米菲斯，放弃了剑之道，那才是最大的错，村人们这时知道也太迟了。

在旅馆内，哥哥战斗一役后，霸鲁马之角已从米菲斯转投至龙特体内，艾莉娜，蒂露（毕竟她拥有人类的心）和魔灵十分担心，艾莉娜更形影不离地守候在龙特床边。

但这时美莉亚已制服了艾莉娜，艾莉娜已化成了美莉亚。

美莉亚运起力量，准备吸收龙特。但突然很伤心地俯在龙特胸前痛哭。

美莉亚跟着运起力量，将艾莉娜的灵魂释放了，艾莉娜的灵魂成为一个灵体出现在龙特旁边。

在龙特创伤的心中，龙特正沉醉在过去与挚友加达和哥哥米菲斯一起生活的日子。不过在龙特回忆中，霸鲁马正慢慢侵食龙特的心，不断灌输力量也就是正义的信念给龙特。龙特虽然坚持反抗，在意识即将磨灭之际，幸好艾莉娜和美莉亚赶到。在他们的支持下终于将过去和大哥的心魔除去。但美莉亚只是将霸鲁马封印于龙特中，只要龙特一日保持坚毅的心，就不会再次被依附。龙特们之后也回复了清醒，但这会否是一个伏线呢……

村民见龙特清醒舒了一口气，在反思中他们知道和承认了自己的过错，解开了对龙特的成见。龙特当然高兴，原谅了村民，也与挚友加达和好如初。龙特目标和志向更加坚定，多谢伙伴们之后上路，照着哥哥米菲斯的线索再次出发。

第十九章：绝对

龙特照着哥哥米菲斯的指示，先拜托船长，船长欣然答应。但在出航前，艾莉娜好象满怀心事。旅途中某一个晚上，艾莉娜独个儿站在甲板上。

艾莉娜凝望着水中月略有所想，

龙特恰巧在这时走到甲板上，

在龙特和艾莉娜的关系在迷迷糊糊地发展时，龙特们已到达目的地——世界尽头的岛。要进入森林中时，魔灵这时提议龙特们要不到他的故乡打听一下情报。

绕过森林后，到达魔灵的故乡前会途经往昔被魔灵米菲斯摧毁的自然大地。魔灵这时触景伤情，提出了很多疑问，并有问到邪恶难道便一定是邪恶，一定会带来悲剧吗？针无两头利，认为光和暗不是绝对。但艾莉娜却坚持这是理所当然的，魔灵在无根无据下也不和艾莉娜争论，再前进到达了魔灵故乡拉拉村（ナナン村）。



到达了拉拉村，魔灵立即说首要会见村长。在村中央找到了村长的帐幕，在帐幕前找到了村长。魔灵汇报有关米菲斯的事后请求村长批准他与龙特一起上路找寻神之剑。村长当然准许。村长又见客人满席，决定今晚举行庆祝替龙特们洗尘。但他们有件事拜托龙特和艾莉娜帮手。

走进村长旁边的兽人族禁断之地，龙特们立刻中了机关，掉到了下层。在下层中他们遇到了加露。调查后他会带龙特们到隔壁的房间，内里有 mini game，只要在时间内不断拿到果实即可。完成 mini game 后，带果实回去给加露会有新出口，进入后龙特们又掉到一些液体中，混身不舒服，龙特们继续前进终于找到出口。

在出口前村长和村民们已在守候，原来那些液体是兽人旅中最美味的食品，兽人一进入便再不愿出来，所以他们才拜托龙特和艾莉娜。

到了晚上，宴会开始，艾莉娜在龙特称赞下表演歌唱，之后龙特提议艾莉娜四处走走散步。



两人走到拉拉之泉（ナナンの泉），在柔情和闲的气氛中，龙特向艾莉娜表白。“在我心中有你，很温暖，在我心中艾莉娜很重要”（简录）。但艾莉娜却岔开了龙特的表白，“你好坏，龙特，突然……说那些事。”看到龙特不好意思，艾莉娜故意走到泉中喝水缓和一下气氛。

在泉前，艾莉娜表现很疑惑。原来她是感到使命感，大事当前才不回答龙特。这时美莉亚出现，叱责艾莉娜只知道服从谢拉而不顾龙特的感受，并把艾莉娜压下去现了身。

龙特见艾莉娜久久不回，于是走到泉前找她。折返时美莉亚出现，龙特见到自以为是的美莉亚，有点儿晦气地说，“何时，美莉亚也是突然出现，突然消失，即使想跟你说话也……”美莉亚立即明白龙特对自己有意思，“你怎样才会喜欢我，龙特”美莉亚眼有柔光地说。“我大概也喜欢美莉亚……你们两个人对于我都很重要，我作不了抉择。”美莉亚见龙特优柔寡断，“我是那样的爱你”“我再没有时间等了……”美莉亚好象有些事想表达，在情绪中突然与龙特接吻。不巧这时美莉亚又变回艾莉娜，艾莉娜看到如此情况便联想到龙特已选了美莉亚。然后避开龙特，心想以后要一心完成使命。“是误会”，优柔寡断的龙特这回真是自作自受，三心两意当受到如此下场。

到第二天，龙特还是辨解无从，只好先完成任务再说，出发找寻神之剑。

要到达神之剑所在地必须通过哥斯之森（コ－スの森），内里的怪物没有什么特别，用火系魔法大多可以应付，龙特们之后便到达了“神剑宿地——大地之狭间”。

龙特们走到大地之狭间的深处，前后却被一股旋风所阻，即使想冲过去也撞不破。看看一旁，竟然看到与蒂露一模一模的电脑木偶。他们的尸骸四处，蒂露知道他们是被命令冲破旋风而落得如此下场，蒂露表情有些伤心。一阵悼念下蒂露告诉龙特可以进入一旁的“恶魔绝路”解除旋风（デモンズロウ），龙特们马上进入。

在迷宫内，起初会有一中首领阻路，但不难应付。继续进入，找到系统的主电脑。但在电脑前又有与蒂露一样模样的电脑木偶，她原来是所有电脑木偶的主管。看到蒂露后，她命令要蒂露破坏神之剑。蒂露三度拒绝后，她运用了系统的机能控制蒂露。幸好蒂露在魔灵一路下的教导下已拥有“心”，在与龙特们战斗前及时回复了意识。电脑木偶见控制不到蒂露，于是实行摧毁指命。与龙特们战斗，电脑木偶非常容易对付，合四人之力不断 cancel 他的指令已经可以取胜。

战胜后，因为消灭了同伴，蒂露难免感到伤感。但拿取神剑为要，龙特们先去电脑前破坏制御装置。

破坏了装置后，阻路的旋风消失。龙特们从刚才旋风的位置进入，神剑就在眼前。但神剑实在巨大，即使合千人之力，能否搬运也成疑问。正在踌躇之际，司祭长丝伶俐竟然出现，并以血和生祀祭品解除了霸鲁马之体的封印。

第二十章：暗之日

丝伶俐解开封印后，封印霸鲁马的建筑竟然出现，霸鲁马之体被解封了。丝伶俐叮咛艾莉娜完成自己的使命后也离开。艾莉娜在这时竟自愿地唤出美莉亚。龙特们疑惑中，美莉亚也不由分说叫龙特先打败霸鲁马之体。

龙特们依偎着美莉亚进入了霸鲁马之体的体内打算进行内部突破。龙特们不断前进，途经了很多身体部份，最后进入了霸鲁马之体的中枢，迎击霸鲁马之体。霸鲁马之体分为三部份，体力虽高，但只要小心补充体力不难应付。

战胜后，美莉亚吸收了霸鲁马之体，但美莉亚却不闷闷不乐，事情好象正向着坏的一方发展。打算回程时，蒂露表示剑其实是一飞行船。在蒂露的控制下，一行人回程到古兰拉丝。

途中，艾莉娜看上去有事瞒着龙特，“我不会让你为所欲为，不会让你伤害龙特”，美莉亚在镜中出现，制止艾莉娜却被艾莉娜的精神所摧毁，“再见了，美莉亚。”

将到达古兰拉丝时，天色突然转暗，太阳被月亮完全掩盖，暗之日来访了。

到达古兰拉丝，继续暗之日收到的是另一个恶噩，古兰拉丝的圣堂骑士团争相走避，骑士们四处杀人，难道真是世界末日？帮助市民对付骑士后，龙特们走到大神殿中，丝伶俐又出现。她已完全疯了，一厢情愿地说要解脱人类，并以自己的生命解除了霸鲁马之心。她并不难应付，凭魔法狂轰和必杀技可轻易取胜。



战胜后出现了怪异的情景，艾莉娜竟然不用借着美莉亚的力量而吸收了霸鲁马之心。这时艾莉娜告诉龙特们谢拉给予他的使命就是要她先吸

取所有霸鲁马的分身，然后自我牺牲，以神剑的力量消灭自己。但阴差阳错的龙特却吸收了霸鲁马之角。接着自己一个人去找谢拉，并叫龙特不要过去，免得他也被消灭。

虽然艾莉娜这么说，但龙特们当然不会袖手旁观。在大堂内满是尸体，龙特们先找寻有否生还者，调查楼梯前的神官，他在死前说谢拉在神圣之门中。

过了台前的楼梯，前面就是神圣之门。进入魔法阵，龙特们升上了上一层，谢拉和艾莉娜就在那里。谢拉这时表示仪式已经准备好，作为道谢，说要让龙特们看一些东西。

跟着谢拉进入房中，谢拉宣道世界正步向坏灭之道，并让龙特们看到了历史的真实，神之剑比光强大的原因。在古神魔大战中（请参照序章），原来古兰拉丝虽战胜了霸鲁马，但古兰拉丝也因此而死。谢拉所以认为光明已不再，他之所以要找寻神之剑就是为了解放霸鲁马之体。

谢拉"我目的就是霸鲁马的复活。"

龙特们知道真相后都十分惊讶，艾莉娜更为她做的所有事也是白费而开始崩溃。谢拉这时又说只有令霸鲁马复活，世界才有希望。之后挟持了艾莉娜，凭着纹章之力飞上了月球，解放霸鲁马。

龙特们绝不容许世界末日的发生，虽然蒂露表明了神之剑的力量不足以来回月球，龙特们已没有时间多想，马上出发。

借着神之剑，龙特们到达了霸鲁马之月，长驱直进。龙特们到达了深处——霸鲁马的子宫。谢拉和艾莉娜就在下层。艾莉娜知道古兰拉丝死后大受打击，在谢拉的精神污染下开始接受谢拉的一套。形势危急，龙特们想下去，却受到怪物阻挠。赶到后艾莉娜在谢拉怂恿下已开始了仪式，美莉亚也是仪式的一部份。但计划并不如谢拉所想，美莉亚拒绝成为霸鲁马，不过谢拉其实早就计算在内，作好一切准备，自己化身成为霸鲁马。美莉亚在容器内力量受到抑制，渐渐被霸鲁马所吸收。但凭着最后一口气救走了艾莉娜，送走了龙特们。

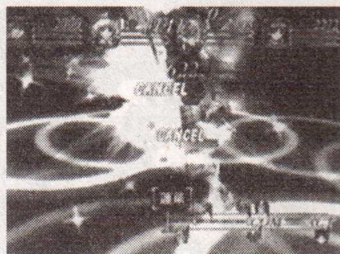
在获得出路后，龙特不肯抛弃美莉亚，但也失去了战斗能力。在魔灵解劝游说下唯有先行撤退。

在逃脱前，艾莉娜仍是处于战斗不能的状态，必须先行回复，途中会有不少中首脑阻路，但不难应付。

第二十一章：狮王陨落

谢拉为达成野心成为神，集合了霸鲁马力量的他正进行蜕变，另一面龙特们凭借着美莉亚最后的力量终于逃到了神之剑附近，但怪物不断涌现令魔灵应接不暇，在魔灵的掩护下，蒂露成功地召唤到神之剑，在成功之际龙特回顾魔灵，准备一起逃生。但……

魔灵在恶战中，一不留神，被魔物破体穿心，伤势好重，龙特们马上迎救。

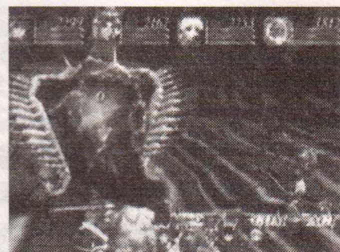


古兰拉丝之剑好象感到魔灵的力量一般，力满飞回……

龙特们怀着悲伤逃生，但在逃生中魔物依附着神之剑，落到了地球。

回到地球，蒂露十分伤心，完全明白到人的心。龙特们为了让魔灵的死白费，决心找寻打倒霸鲁马的力量。

在沙拉姆王国中，依附着神剑的魔物在一瞬间已到达王国四处破坏，龙特们立刻赶赴现场。四处颓坦败瓦，罗亚生死未卜。龙特们走到皇城，罗亚正与魔物们对峙。龙特们见状赶忙加入战团为罗亚解围。战胜后，罗亚提议先回皇城中从长计议。



在房间内，艾莉娜正怪责自己，龙特悉心安慰。这时使者传召罗亚有召，二人走到执务室商议。走到执务室中，罗亚在检讨后告诉龙特现在只有逃走才是上上之策，现在还未有任何消灭霸鲁马的把握。龙特不肯，但最后也只有默默答应。

离开皇城，在过桥离开时，月上的霸鲁马就好像知道龙特位置般凝望着他。龙特周围也突然出现了魔物，先迎击再说。战胜后，知道了大概魔物们是尸体所化，再在此等也是治标不治本，龙特们先离开再作打算。

走到沙拉姆王国南边（サイラム国），霸鲁马在这刻已经成为完全体。罗亚突然灵机一触，心想他们的王陵或会有一些记载有关霸鲁马的线索，立刻起行，龙特们走到了附近的王陵。



进入王陵，蒂露会先以罗亚的金币解开机关，之后出外走到下一层，到达迷宫最深处。内里的机械提及了有关解除霸鲁马封印的事，提示了龙特可以凭着解除角之封印提到更强力量，不过会有一定风险被角吞噬。但龙特还是决定一试。龙特走上实验台，进行解封时，艾莉娜在难舍难离中跳到了台上跟龙特搂作一团，情深之下深深的相吻。龙特在万物的支持下得到了更大决心，艾莉娜也相信龙特一定成功，先回去跟大家视察情况。

在试炼中，龙特不断受到恶魔路引诱（问题会有两个选择，答错不要紧，下次选另外一个即可）。但最终，龙特在恶魔的一击下也晕了过去。

霸鲁马的手下在当时已突破了人类最后的防线，所有人也在惊惶。艾莉娜于是唱歌鼓励大家，人们也不再害怕。龙特在歌声下更成功解封了角，得到了角的力量产生的剑，与各位踏上纹章，飞到霸鲁马体中作最后之战。

终章：世界再次光辉

龙特们凭着剑之力扑灭了世界的黑暗，冲到了霸鲁马完全体内作最后一战。在这战中已不能折返，在霸鲁马的体内，怪物们已今非昔比，他们十分强劲，体力很高，还会使出强力魔法，有时候更会数只怪物一起使用魔法狂轰，十分厉害。对付他们切勿手软轻敌，要尽快使用强力招数打死他们。另外此处迷宫非常复杂，要好好利用罗盘的指示。

走到最深处找到谢拉，谢拉见到龙特们时又说些扰人心灵的说话。但龙特们已不再迷惘，战斗展开。

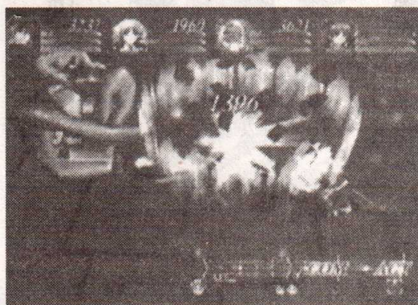
在战斗中，谢拉的攻击力好强，3个头会陆续使出不同的魔法。先打倒会使用回复魔法的右颜，途中要小心体力，他中间的面孔更间中会使出可扣掉每个角色二千多体力的全体攻击，所以体力要常常保持在二千以上。战斗胜利的关键在于小心补充体力和尽早打掉他其它部份，这样就不用再受他的魔法轰炸。



战胜后，谢拉还是不死心，祈图用翼的力量唤出美莉亚扰乱龙特们。但美莉亚深知那是假的美莉亚，伙伴们立刻毁灭她。

取胜后，艾莉娜原来早已醒悟了美莉亚其实即是她自己，唤出了心中的美莉亚，美莉亚原来一早也知道，总算是大团圆。谢拉见事败，作最后垂死挣扎打算毁灭整个世界。霸鲁马体内也开始受到影响，龟裂隔开了罗亚和蒂露到另外一边，罗亚们在危急下叫龙特先打倒谢拉，龙特们也当机立断走到内部找寻谢拉。

路上是简单的单程路，每跳到另一段路会打以前的霸鲁马，分别是霸鲁马之舌，霸鲁马之眼和霸鲁马之心，之后便找到谢拉，不用多讲，打倒谢拉。



另一边，罗亚和蒂露已打倒魔兽，但逃生无路。罗亚已经灰心，霸鲁马开始自我分解。但他们这时似被一股神秘力量所保护，罗亚和蒂露竟然安然无恙地由太空回到了地球。龙特，艾莉娜和美娜亚也凭着力量和飞翼回到了地球。洪流注入了古兰拉丝大狭谷，世界再次发出光辉。



然后过了一年，

水脉古兰拉丝大狭谷成为世界重要的经济命脉和令世界增加了流动，沙拉姆王国也回复了昔日的和平，罗亚在和平中也乘空出巡，探访伙伴。

离开王国时，罗亚遇到了蒂露。原来蒂露在沙拉姆的病院中担任护士，展露着灿烂的笑容。打一打招呼后，罗亚再起程探访魔灵，蒂露由于繁忙所以只能托罗亚交自己的链咀给魔灵。

之后罗亚到达了交易都市烈烈古，罗亚先走到教会探访美莉亚姐姐。美莉亚在战斗之后于这里任职教师照顾小孩，也很受小孩们支持，天空作为她的监护人一起生活，当提及龙特时，美莉亚很有信心地说他一定回来，罗亚也不再追问。

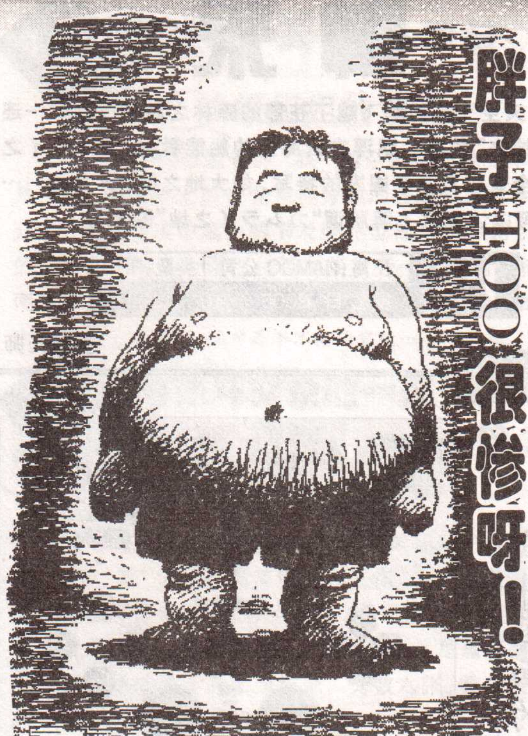
罗亚到达了魔灵的故乡，在幕前难免一悉感触。罗亚摘下了蒂露的项链交给魔灵时，加露在一旁走了过来，手中拿着龙特的项链，难道他来过？另外，在剑士之村的加达也等待着龙特的归来，龙特究竟……

为了找寻答案，罗亚然后去了美露村。罗亚首先探访了爱娜，爱娜原来已经康复，并告诉罗亚艾莉娜也来了村中，她如今在村口的帐幕。罗亚马上走到了村口的帐幕，艾莉娜现在当了一名四处巡游的歌姬。罗亚又问起龙特的事，但艾莉娜也不知道，只知道他去干一件未做的事。罗亚却对龙特是否回来感到疑问，艾莉娜却相信龙特一定会回来，只要有信念，在某一天中。

究竟龙特去了哪里？龙特这时在某一大地中埋了角之剑，他大概已抛开了所有的包袱。

这时故事也在这里完结，责编天师多谢诸位欣赏。





胖子TOO很惨呀！

↓吃自助餐时，总是会看到一些尴尬的眼神……



←然后，钱就常常卡在紧身裤的口袋里……

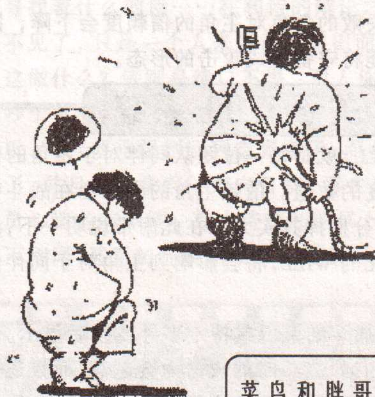


←而且总觉得好象每件衣服都在缩水……





←洗下半身时只能凭借自己日常积累出来的感觉……



菜鸟和胖哥续接 60 页

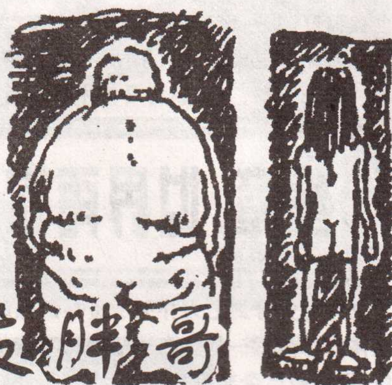


菜鸟标准像



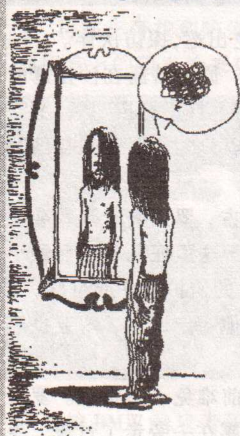
菜鸟头发很长——没有时间理发
菜鸟身子很脏——没有时间洗澡
菜鸟脸色很菜——没有时间睡觉
菜鸟长的很瘦——没有时间吃饭?!

菜鸟和他的朋友胖哥

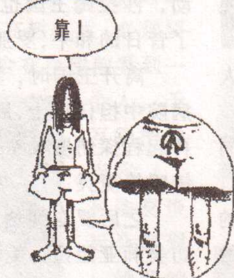


作者/小庄

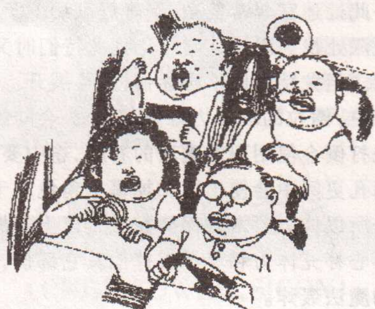
菜鸟太瘦了的话……



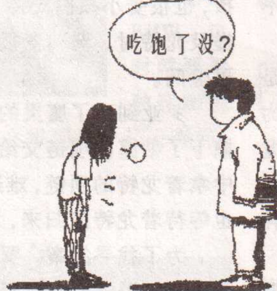
←身为苗条的菜鸟，总有些事情是不愿意去面对的，比如说，照镜子时看见自己的侧面。



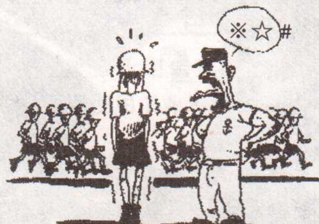
←穿短裤的时候，裤管的缝会很大很丑……



←挤小车时，总是不能坐前排……



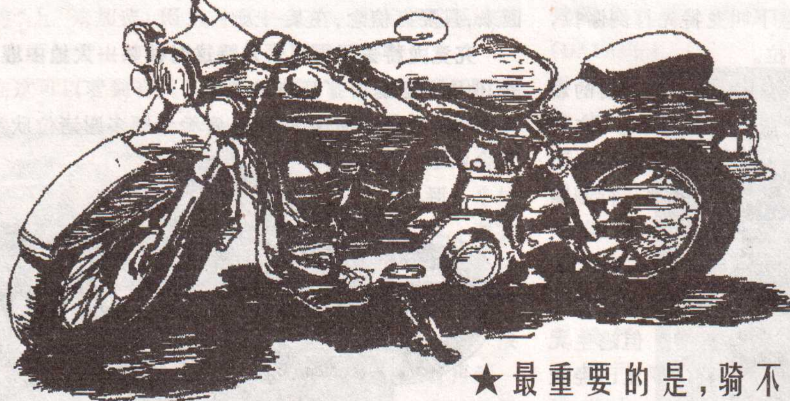
←朋友见面总免不了要问……

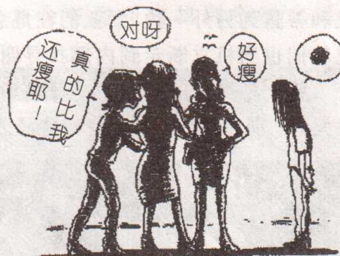


↑或者有些时候立正时，两条腿不容易夹紧……



←带着大眼镜好象苍蝇……





↑同女生比身材也很臭……

★最重要的是，骑不上自己的摩托车……

责编天师推荐

神来
カムライー

神与人类共存的世界

神来

在天空飞行的船飞越了苍郁的森林之后便开始了一连串的"神来"故事。飘浮在云海里的船能看到"カムライ之地"的全景以及各个国家的特写，如大地之国、火之国……等等，可以让玩家了解所谓"カムライ之地"的世界。

PS	厂商:NAMCO 公司	类型:RPG
	发售日:2000 年 10 月 5 日	

责编天师

操作解说

原野画面的操作



战斗画面的操作



关于战斗

战斗中按下△键的话就可以叫出战斗命令选单。战斗命令选单中有"神威"和"道具"等命令。此画面显示的是，选择"神威"后出现的神威一览表。在一览表中，位于神威名称左侧的小圆点是属性。另外，神威需要一定的时间才能发动，如果在咏唱中遭到攻击的话，那么神威就会变成无效。由于咏唱失败的角色对主角的信赖度会下降，因此使用神威时最好能将守备改成攻击的形态。

关于 WILL 系统

所谓的 WILL，就是每一位团队同伴对于主角的信赖程度以及好感程度的数值。信赖主角的同伴会在战斗中遵从主角的命令，充分发挥其实力。在此附带说明一下，游戏主角火神人和不死的 WILL，将会影响到主角对于同伴们的信赖度及好感度。

WILL 会在战斗结束后或特定事件发生后显示。信赖度和好感度越高的话，战斗时的攻击力会越高，而且还会发挥出团队合作之力喔！所以要让主角拥有高信赖度。

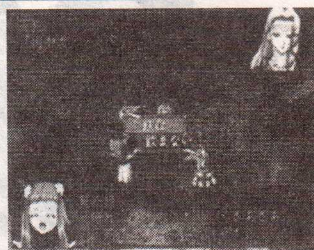
喜欢:攻击力变强。不信:不听从命令。信赖:容易服从命令。讨厌:攻击力变低。

关于 WILL 行动

玩家在战斗中可借由"WILL 量表"来得知各角色的 WILL 值。在脸部图案下方的绿色长条是表示体力的量表，而黄色的长条则是表示 WILL 值的"WILL 量表"。战斗中若是拥有信赖和好感的话，WILL 量表便会不断上升。相反地要是有不信和厌恶的话，则会下降。而且信赖度和好感度越高的话，WILL 行动的攻击力还会变得更为强大喔！要注意有些 WILL 行动是辅助系的。

关于 MIND 系统

所谓 MIND 是指各角色经过经验的累积而衍生某些想法的数值。和 WILL 一样，都会随着主角的选择或战斗时的指示而变化喔！而 MIND 将会影响到战斗时的战斗方式及"神威"得到的顺序。玩家要是将所有角色的 MIND 都调成一模一样的话，将会造成



↑对 EVENT 进行选择时，不同的答案就会导致好感度和信赖度之变化。要慎重哦！





←你将如何调配MIND值呢？如前所述，对话中的选项就会影响MIND值哦！结合好感度时上时下的设计，在战斗中你一定要小心。

可使用的“神威”和战斗方式都完全相同，致使团队战力失衡。所以要留意别过于偏重某一方面。

“MIND”图示会在角色升级时出现。也是表示神族能够习得的神威。所以当MIND出现于中央之时，就可以习得攻击系与防御系兼备的神威喔！

MIND画面下用语解说——秩序：可得到回复、辅助系之神威。个人：偏好个人战。伙伴：偏好团体战。混沌：可得到攻击系之神威。

序

游戏开始，不死乃神子（ふし）（简称不死）在和命之神王（命の神王）交谈结束后前往暗之国（暗の国）。而这个时候不死与月影（ツキカゲ）来到了天翔门之间，不死想一个人去而要月影留下，但月影坚持要一起去，于是两人就这样出发了……。

第一章　开始各自的旅程（それぞれの旅立ち）

●攻略开始

在森林中有一位名叫火神人（カガト）的少年。这时玩家们会在一旁的树下看到闪闪发亮的东西，调查后便可找到カルベナの叶，以后玩家们只要在地图上看到这些地方，调查后都可以找到一些不错的道具。才走没几步，就遇到敌人，而在顺利地将敌人解决后，雾叶（キリハ）出现了，而她似乎正在找主角，而玩家们在这个时候会遇到选项，而选择后的结果将会影响到同伴之间的WILL值。接着雾叶告诉主角婆婆（オババ）正在等着，于是火神人与雾叶一同回到塔斯塔里村（タスタリの村）。

攻略流程图

婆婆的家→锻冶屋→与自警团员交谈→婆婆的家→暗之森

●火神人的潜在能力

回到了塔斯塔里村后，两人来到了婆婆的家，与婆婆交谈后可得到（200バル）及（烈火の指轮）接下来便可离开，但在离开前，婆婆交代雾叶一定要看好火神人，如果有什么异样的话一定要让她知道。到底火神人有什么秘密呢？相信玩家们会慢慢地了解。

走出婆婆的家后，到锻冶屋去。雾叶会在里头，而雾叶会告诉主角有关装备上要注意的地方，而玩家们也可以在此购买武器。事件结束后到村内的自警团，与自警团前的团员交谈，他会教主角有关战斗中要注意的事项。战斗结束后，回到婆婆的家，交谈后选择（ばっちりだ）便可离开塔斯塔里村。

CHECK PONIT

在战斗后体力不足时，玩家可以利用塔斯塔里村内村长的家进行恢复的动作，而村长的家就在记录点旁，玩家们一定要善加利用。而在出发前，玩家们可以先到道具屋内购买两个（五行のはちまき）提升角色的能力。

●暗之森（暗の森）

在暗之森内，玩家们可以先在这里慢慢地熟悉游戏中的战斗方式，在了解之后，玩家们不难发现似乎有些像“格兰蒂亚”，但又有那么一点像“北欧战神传”。当然玩家们可以利用神威或道具来恢复体力，另外一种更方便的方法就是回到塔斯塔里村的村长家里恢复体力。另外，暗之森内藏着不少的道具，玩家们一定要利用L、R钮来旋转地图仔细地调查！

而当玩家走到暗之森的分岔路时却听到了怪声，随即便进入战斗，而出现的是妖兽之王。在这，玩家们不必担心，因为战斗到一半，雾叶及主角会逃走。接着在可以行动后再往前走又会遇到一群的敌人，在战斗到一半时，突然天摇地动了起来，而怪物也被崩塌下来的石块压死，就在雾叶危急之时，火神人冲了过去，而头上一块巨大的石块压了下来，而就在这一瞬间，一道蓝色的光保护了火神人及雾叶，这到底是？

原来在暗之森内的震动是因为不死及月影经由天翔门之间来到暗之森的关系而造成的。而画面转到火神人及雾叶这边，火神人对于刚发生的事情感到非常地疑惑，还问雾叶刚才的蓝光是不是雾叶的特技，看来火神人似乎还对自己的潜在能力还一点都不知道，而雾叶更是为刚发生的情况惊讶不已，看来婆婆所说的应该就是这个吧！于是雾叶决定告诉婆婆这个消息。

闇の森アイテムリスト	
アイテム名	場所
カルベナの葉	西側
50バル	西側
気付け薬	西側
カルベナの花	西側
チキの葉	西側
鬼の手	西側
チキの葉	東側
チキの実	東側
気付け薬5個	東側
空力の靴	東側

CHECK PONIT

如果这个时候回到塔斯塔里村的话，雾叶会离开火神人，而玩家们可以在自警团找到雾叶。

玩家们在战斗中可以一直连按○钮来加快攻击的速度，相信对战斗会有相当大的帮助喔！

●塔斯塔里村(タスタリの村)

攻略流程图

不死登场→锻冶屋→塔斯塔里村

不死降临

画面转到了不死这边，玩家们要注意不死与火神人两方的道具及金钱是不相通的，请特别注意！在记录点旁有一个洞窟，但是无法进入，看来那是以后才有办法进入的吧？而就在两人往前走没多久，就遇到了一群的敌人，而在将它们解决后，发现在一旁的地上倒了一个名叫优(ユウ)的少年，原来他只是装死，而他是想用这个方法猎妖兽，真是天真啊！于是在交谈过后，优便加入了不死的队伍内。再往前走，玩家们会来到北之洞窟，在洞内玩家们会遇到一种叫子魂的敌人，它们会成群的出现，玩家们要特别注意！有时打倒它们后会得到圆月刀。当然玩家们现在也可以不必前往北之洞窟，因为现在到北之洞窟内也只能找到一些道具而已，并不会有什么事件发生。

而在半路上，优因为觉得累了而要求休息，于是三人便在暗之森内休息。这个时候优提到了乐之神王(乐の神王)，但不死似乎对乐之神王并没有什么好感，于是便催促着优等人出发了。

蔓乃姬登场

来到塔斯塔里村后，优随即离开队伍，而接着出现的是一位叫孔雀(くじゃく)的人，看来不死对孔雀也是相当地不信任。

在孔雀离开后，月影也随即离开队伍，玩家们只要到村长的家前便可以看到月影正在村长的家前，原来是村长有事要与不死等人详谈。而村长主要的目的是要不死将妖兽及盗贼清除掉，但不死却告诉村长妖兽的事没什么问题，至于盗贼的事是人类的事，所以他不怎么想管。于是两人便随着村长进入一旁的房内。突然，房内一片漆黑，而在可看到四周后才发现房内多了一个叫蔓乃姬(かずらのひめ)的女子，而她就这样加入了不死的队伍。

タスタリの村アイテムリスト	
アイテム名	場所
200バル	オババ
烈火の指輪	オババ
チキの実	鍛冶屋
カルベナの葉	自警団
300バル	オババ
修練の胴着	自警団

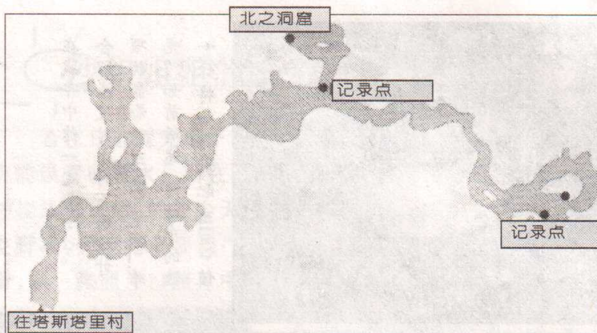
→塔斯塔里村的宝物表

攻略流程图

往东前进→发生陷井事件→朱音加入→盗贼三连战→塔斯塔里村

红发少女朱音

在换到火神人这边，玩家们只要一直朝着东边前进，接着会发生陷阱的事件，而两人就这样被盗贼抓了起来。



画面一转，火神人及雾叶被关在牢狱内，而一旁居然传来一个红发女子朱音(シユオン)的声音，原来她是为了寻找所谓的宝藏而被抓住，看她两三下就把牢门打开，原来开锁还是她的另外一个技巧啊！于是火神人及雾叶就要求朱音救他们出来，而条件就是朱音找她的宝藏，火神人等离开这个鬼地方，各不相干。而在可以行动后，玩家们要特别注意牢狱内的老鼠，这些老鼠都妖兽化了，千万要小心！一旁绿色的光阵可以做恢复及记录。往一旁的路走便可看到盗贼头目与盗贼兵，于是就这样展开了一场战斗。而顺利地将盗贼头目解决后，盗贼头目会拔出力之太刀向火神人劈过去，而就在危机一发之际，那神秘的蓝光又出现挡了这一刀，而盗贼头目就利用一阵烟雾逃了！

盗贼三连战

这个时候，玩家们可要随时注意身边的同伴的HP，一不小心就被敌人给连续攻击，当然不能一直做无谓的攻击，若体力低下时可别忘了先采取防守的态度，等离开敌人有一段距离后再用“神威”来恢复体力。而在这会连续有三场的战斗，第一战会有六只盗贼兵，第二战则是盗贼头目带领两只弓兵，而玩家们一开始最好先采取分散的攻击方式，等靠近后再用猛攻，若有机会可以使用“WILL行动”的话，可千万不要对敌人客气！最后一战基本上与第二战的攻略方式一样，玩家们只要注意HP即可，而且在进入战斗之后应该HP都是满的。

盗賊のアジトアイテムリスト	
アイテム名	場所
修行着	—
チキの実3個	—
200バル	—
力の太刀	—

攻略流程图

雾叶、朱音离开队伍→锻冶屋→暗之森(不死)→解决妖兽王→塔斯塔里村

●妖兽之王

回到塔斯塔里村后，村人已经在村口等着迎接火神人等人，而雾叶随即离开队伍马上去向婆婆报告火神人在路上的异状。同时，朱音也离开队伍。而玩家们现在就要去找朱音，朱音就在锻冶屋前，与朱音交谈才知道朱音要火神人带着她去旅行……。

这时，不死等人在暗之森内，才往前走没几步，蔓乃姬便要求不死先休息一会，这时玩家可以选择休息，然后可以

看到蔓乃姬做药草的事件，而蔓乃姬也会要求不死试喝看看，玩家们可以选择喝还是不喝，如果喝的话……，玩家们自行尝试吧！(不影响游戏)在事件结束后，继续往前走，玩家们会遇到当初火神人及雾叶遇到的妖兽，将妖兽解决掉后，不死发现妖兽的力量是来自额头上的宝石，而这宝石聚集了威力相当大的“神气”，于是不死决定回去告诉命之神王。但生之国(生の国)没有所谓的“门”?而要经过大地之国回到生之国。于是不死等人就出发了。

注意 WILL 值发展

在往后的游戏进行中，玩家会遇到同伴被敌人干掉的情况，或被敌人给予大伤害的情况，这时就要特别注意，因为角色之间的 WILL 值会有影响，如果同伴阵亡的话，各数值都有可能会下降，这会直接影响到战斗的顺不顺利，而反之，若在同伴体力低下时给予恢复体力的话，WILL 值便会上升，这一点玩家们要特别地注意！

苍狼鬼之战

在遇到这只像狼的妖兽时，玩家们最好先将一旁的小妖兽解决掉，因为旁边的这些小妖兽虽不强，却会在一旁偷袭我方，所以最好先将这些小妖兽解决掉。而苍狼鬼会使用强力的神威技攻击我方，所以千万要特别注意体力的恢复，若有空档的话，一定要用神威技来攻击它。

不死等人解决了妖兽后，准备回去向命之神王报告消息，而火神人也准备前往大地之国，他们将会遇到什么样的新事件呢?

攻略流程图

塔斯塔里村→村长的家→婆婆的家→云桥

●朱音与雾叶

回到塔斯塔里村后，和婆婆交谈结束后，便可到村长的家内找朱音，朱音这时会问火神人是否要两个人一起行动，这时玩家们可要小心选择，若选了(いいや)的话，朱音的 WILL 值可是会变差的喔！而选了(そうだな)后，雾叶会出现，原来她躲在一旁偷听，于是火神人免不了又被雾叶数落啦！接下来，回到婆婆的家，和婆婆交谈后便可以离开塔斯塔里村前往大地之国(大地の国)，而大地之国的统治者是叶之神王(叶の神王)。

而就在一行人来到云桥这个地方时，玩家们可以看到朱音和雾叶的吵嘴事件。

第二章　两方的交会(二つの出会い)

攻略流程图

大地之国→楠叶公的房间→叶之神王的房间→蔓乃姬的房间→大地神殿入口

●火神人的潜在能力

这时，画面转到了不死这边，而月影随即离开队伍，这时玩家们只要走进前方的门后，往下走便可以来到楠叶公(くすのはこう)及楠美妃(くすのみきひ)的房间内，而楠美妃要求不死带着蔓乃姬去看看世界，于是不死在不得已的情况下也只好答应了。这时蔓乃姬也离开了队伍。

接下来，走出房间后继续往下走到叶之神王的房间，和叶之神王交谈后，叶之神王告诉不死卡尔湖(カル湖)是影响农业及渔业最大的关键，于是要不死去调查卡尔湖为什么会被污染，而不死觉得奇怪的地方是为什么神王不自己去解决呢?而神王这时显现出一幅很虚弱的样子，便告诉不死“叶之珠”不知道被谁偷走了，而这是相当严重的一件事，于是不死便答应去调查这整件事。

走出房间后到蔓乃姬的房间，交谈后蔓乃姬便回到队伍内，接着再到大地神殿的入口，月影便会回到队伍内。

攻略流程图

克亚拉镇→斗技场→宿屋 2 楼→斗技场→优加入队伍

●武斗大会

来到克亚拉镇(クアラの町)后，这时雾叶及朱音又吵了起来，接着两人便离开队伍，而这时玩姬们可以先到入口旁的民家内找到朱音，这时会有选项，玩家们可要仔细选择！接下来到斗技场，和入口前的人交谈后，得知库欧巴乐兄弟(クオバラ兄弟)明天将会在武斗大会出现，接下来再前往宿屋的 2 楼告诉朱音这个消息，而这时会出现选项，玩家们选择(よし、行こう)的话，雾叶的 WILL 值会变差，选择(キリハどう思う)的话，朱音的 WILL 值会变差，所以玩家们还是慎选吧！接下来在宿屋内过了一夜。

クアラの町アイテムリスト	
アイテム名	場所
毒消し薬	宿屋(壺)
チキの実	宿屋2F(壺)
100バル	生の教会裏の壺
アイリの水	神殿入口前にある民家の外の壺
魔人の甲	闘技場で勝つと貰える
2000バル	大会優勝賞金
万能薬	女の子がいる民家の外側の壺

←克拉亚镇宝物一览

隔天，三人前往斗技场，到了斗技场前，入口处的人居然向火神人要 100 元，但是如果参加武斗大会的话就免费，如果获胜的话还可以得到 2000 元，于是三人便这样参加了武斗大会。从中央的门进入后，因为武斗大会只允许两人出战，玩家们这时要选择让谁陪火神人去参加武斗大会，当然所做的选择会让另一个人的 WILL 值有所差异。在战斗结束后，火神人等人走出会场，在桥上发现一个人倒在地上，而这个人不是其他

克拉克镇的地图

世界地图
锻冶屋
斗技场
前往神殿
杂货铺
民家 1
世界地图

人，正是那喜欢倒在地上装死的“优”。这时优会告诉火神人等人，哈拉斯村出了相当高的赏金给解决掉卡尔湖事件的人，起初朱音还不想去，但一听到赏金有 3000バル时，眼睛马上一亮，要火神人答应，于是火神人便答应这件事，而这时会出现选项，朱音提出赏金一人一份，而优则提出一方一半，这时玩家们就得亲自做决定，看谁的提议比较可以接受。在此建议玩家们还是选择优的提议。

↓克拉亚町可以买到的物品一览表

雑貨屋				
アイテム名	値段	守備力	神気	装備
薄絹の衣	100	20	36	カガト、キリハ、シュオン
修行着	150	24	32	カガト、キリハ、シュオン
忍の衣	300	25	44	カガト、キリハ、シュオン
鍛えの胴着	480	27	58	カガト、キリハ、シュオン
黒はちまき	240	18	42	カガト、キリハ、シュオン
支えの鉄手甲	180	16	42	カガト、キリハ、シュオン
カルベナの葉	20	味方1人の体力が800回復する		
カルベナの花	200	味方1人の体力が2000回復する		
チキの葉	100	味方1人の神気が50回復する		
毒消し薬	50	毒状態から回復する		
ひま草	100	味方1人の素早さ下降回復		
目覚めの木槌	200	味方1人の停止回復		
気付け薬	200	気絶状態から回復させる		

雑貨屋				
アイテム名	値段	守備力	神気	装備
広刃剣	120	64	20	カガト
石飛礫	140	44	62	キリハ、シュオン
野太刀	380	58	60	カガト、キリハ、シュオン
烈波大剣	550	92	38	カガト、キリハ、シュオン
三ツ鎌槍	400	62	56	カガト、キリハ、シュオン
狩猟の弓	400	42	30	—
カルベナの葉	20	味方1人の体力が800回復する		
カルベナの花	200	味方1人の体力が200回復する		

CHECK PONIT

在进入武斗大会准备战斗之时，玩家们可别忘了先到杂货屋及段冶屋购买武器及防具，以准备在武斗大会上作战顺利。

在武斗大会上，玩家们会接连遇到三场战斗，基本上这三场战斗的对手应该是相当好对付的，而玩家们若体力不足时，还是用道具来恢复体力吧！在三场战斗结束后，可以得到 2000バル及魔人の甲。

攻略流程图

哈拉斯村(不死)→村长的家→解决妖兽白豹→组合商人的家→卡尔湖畔洞窟

●赏金争夺战??

这时，不死等人到了哈拉斯村(ハラスの村)，这时玩家们可以先到杂货屋内购买武器及防具，接着再到村长的家，与村长交谈之时，从门外冲进一位渔夫，并说着怪物跑到村里来了，于是不死等人便到外头一看，果然在村内就遇到了怪物的攻击，在几回合的战斗结束后，便来到湖畔，看到一只叫白豹的妖兽，玩家们只要小心应付，应该是很容易就把敌人解决掉的，而就在将白豹解决后，还是感觉得到妖兽的气息，而不死等人也就继续朝着洞窟出发了。同时，火神人等人也到了哈拉斯村。



↑哈拉斯之村的地图

当火神人等到了哈拉斯村后，所有的人会分开，这时玩家们要到组合商人的家去一趟，而朱音也在里头，原来赏金是组合商人提出的，而且他还告诉火神人之前有一行人(也就是不死等人)，去讨伐妖兽了，朱音一听到这个消息便震惊不已，于是携着火神人一定要赶在他们的前面得到赏金，于是一行人就这样朝着卡尔湖畔洞窟(カル湖畔の洞窟)出发了。

攻略流程图

雾叶、朱音离开队伍→锻冶屋→暗之森(不死)→解决妖兽王→塔斯塔里村

●两方的相遇

在卡尔湖畔洞窟内火神人或不死都会很容易被一种叫目亚的敌人包围，玩家们要特别小心，最好是身边多带一些恢复用的道具。进入卡尔湖畔洞窟后，先在洞窟内寻找木棒(木の棒)，接下来再使用木棒将洞窟内的岩石推动，将水流堵住后，才有办法继续前进。而在前往卡尔湖畔洞窟 2 前，可别忘了先行记录，因为接下来会有一场战斗。而当火神人等一进入卡尔湖畔洞窟 2 没多久就马上遇到一只怪物，难道卡尔湖事件就是因为它而引起的?于是一行人便展开了一场战斗，这时玩家们只要让优在一旁使用神威技来攻击敌人，而其他人就集中攻击敌人。这一战打到一半时，妖兽会开溜，接着再和优交谈，优便得意洋洋地说着他的笛声有特殊的效果，可以让妖兽睡着，可是没想到居然引起反效果，于是一行人就被妖兽追着跑……

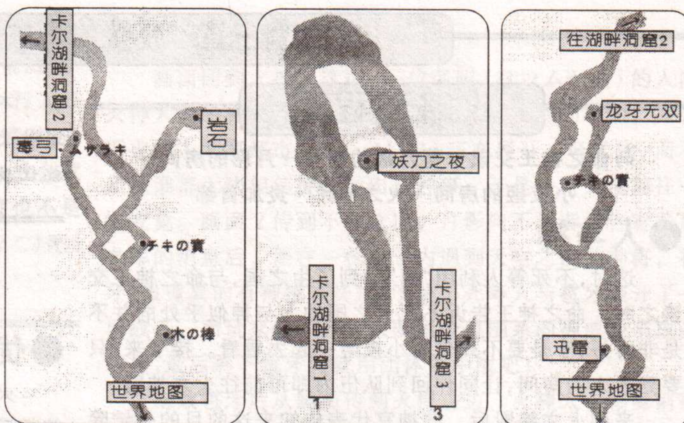
↓“卡尔(カル)”湖畔的洞窟(不死编)里面能够买到的物品

雑貨屋				
アイテム名	値段	攻·守	神気	装備
野太刀	380	58	60	カガト、キリハ、シュオン
餓狼之太刀	900	124	32	不死、ツキカゲ、カガト、キリハ、シュオン
手裏剣	500	48	90	不死、ツキカゲ、カガト、キリハ、シュオン
赤革の鎧	800	38	56	不死、[illegible]、ツキカゲ、カガト、キリハ、シュオン、ユウ
忍の衣	300	25	44	不死、[illegible]、ツキカゲ、カガト、キリハ、シュオン、ユウ
鍛えの胴着	480	27	58	不死、[illegible]、ツキカゲ、カガト、キリハ、シュオン、ユウ
カルベナの葉	20	味方1人の体力が800回復する		
カルベナの花	200	味方1人の体力が2000回復する		
チキの葉	100	味方1人の神気が50回復する		
毒消し薬	50	毒状態から回復する		
ひま草	100	味方1人の素早さ下降回復		
目覚めの木槌	200	味方1人の停止回復		
気付け薬	200	気絶状態から回復させる		



这时又换到不死这边，玩家们可以在洞窟旁的记录点先行记录，而记录点旁的人可以向他购买道具及恢复体力。而在进入洞窟后，不死等人会发现到这来调查而行踪不明的“致英”，接着一行人又继续往前走，没想到到了卡尔湖畔洞窟2前居然遇到了火神人一行人，而不死便与妖兽“龙空虚园”展开了一场战斗，而就在将妖兽解决后，蔓乃姬便用自己的力量将被污染的水给净化了，而仔细一看妖兽的头上也是和暗之森里的妖兽一模一样头上都有一个神石，而致英受的伤似乎并不是妖兽造成的，而是刀伤，于是蔓乃姬便怀疑是否是孔雀的所做所为，但无论如何，还是无法下一个定论到底是谁做的，于是不死等准备回到生之国报告这些事情。

→卡尔湖畔之洞窟共有三幅地图



就在这个时候，两方的人马碰在一起，但不死似乎觉得火神人有点怪异，还怀疑他是人类？于是在交谈结束后，不死等人离开的同时，优也离开了火神人的队伍。而火神人在事件解决后也回到了哈拉斯村。

アイテム名	入手主人公
甘味丸	—
鬼の手	どちらか
からくりの鎧	カガト
光神の手甲	不死
カルベナの花	※不死
チキの実	※不死
カルベナの花	※不死
毒消し薬	※カガト
カルベナの実	※カガト

↑这是哈拉斯之村的可入手物品

雑貨屋				
アイテム名	値段	守備力	神気	装備
荒革の手袋	300	12	28	カガト、キリハ、シュオン、ユウ
鍛えの胴着	480	27	58	カガト、キリハ、シュオン、ユウ
荒革の胸当て	560	32	66	カガト、キリハ、シュオン、ユウ
黒はちまき	240	18	42	カガト、キリハ、シュオン、ユウ
支えの手甲	180	16	42	カガト、キリハ、シュオン、ユウ
羽かざりの靴	30	50	46	カガト、キリハ、シュオン、ユウ
神力の腕輪	500	0	16	カガト、キリハ、シュオン、ユウ
カルベナの葉	20	味方1人の体力が800回復する		
カルベナの花	200	味方1人の体力が2000回復する		
チキの葉	100	味方1人の神気が50回復する		
毒消し薬	50	毒状態から回復する		
ひま草	100	味方1人の素早さ下降回復		
目覚めの木槌	200	味方1人の停止回復		
気付け薬	200	気絶状態から回復させる		
鍛冶屋				
アイテム名	値段	攻・守	神気	装備
野太刀	380	58	60	カガト、キリハ、シュオン
円月刀	600	76	62	カガト、キリハ、シュオン
鷹爪之太刀	800	98	64	カガト、キリハ、シュオン
烈波大剣	550	92	38	カガト、キリハ、シュオン
斬馬刀	750	92	38	カガト、キリハ、シュオン
三ツ鎌槍	400	62	56	カガト、キリハ、シュオン
片鎌	580	64	60	カガト、キリハ、シュオン
刺夜叉	760	90	64	カガト、キリハ、シュオン
狩猟の弓	400	42	30	ユウ
鵬の弓	520	46	28	カガト、キリハ、シュオン、ユウ
赤革の鎧	800	38	56	カガト、キリハ、シュオン、ユウ
青銅の胸当て	1200	56	64	カガト、キリハ、シュオン、ユウ
カルベナの葉	20	味方1人の体力が800回復する		
カルベナの花	200	味方1人の体力が2000回復する		

→第二次以后，回到克亚拉之町所能买到的道具

小夜姬

回到哈拉斯村后，朱音离开队伍去领赏金，而雾叶似乎有点怪怪地也离开了队伍，火神人这时觉得有些怪异，于是便跟在雾叶身后去找雾叶。而来到了民家1，找到了雾叶，交谈后才知道在担心婆婆及大家，于是在交谈结束后再到组合商人的家，这时会看到朱音，而朱音会要火神人说妖兽是被火神人等解决掉的，而玩家们在这会遇到选项，玩家们会选择做个诚实的人选择（いや违う），还是说谎的人选择(その通りだ)呢？

接下来到民家2，在这会遇到之前离开队伍的优，在交谈结束后优会回到队伍内，而就在离开民家2后，一位少女被三名大汉追着，于是火神人便帮他脱困，而就在脱困后才知道她的名字叫小夜姬，而究竟她为什么会被那三个人追，就连她自己都不晓得，而就在两人交谈之时，朱音等人在这个时后出现，而在交谈结束后，原来小夜姬欲前往火之国，于是热心的火神人便答应让小夜姬一起同行。

カル湖畔の洞窟アイテムリスト	
アイテム名	入手主人公
チキの実	カガト
木の棒	カガト
妖刀幻夜	カガト
チキの実	不死
迅雷	不死
龍牙無双	不死
毒弓・ムラサキ	カガト

←卡尔湖畔之洞窟的物品

而一行人回到克亚拉镇后，先整理装备及记录后，便可前往神殿前的入口和小夜姬交谈后，朝火之国出发。

攻略流程图

哈拉斯村→民家→组合商人的家→
民家2→小夜姬事件→克亚拉镇

不死之妹

不死等人回到了大地之国，并向叶之神王报告卡尔湖事件已经解决，但神珠还是不知道在那里，而叶之神王则表明了关于神珠他会继续派人去寻找。而在向叶之神王报告完后，不死离开大地神殿的同时，月影向不死报告有关不死的妹妹小夜姬的消息，于是不死又出发了。而画面回到了克亚拉镇，同时，不死也赶到了克亚拉镇，并把小夜姬带走，看来火神人等人准备用天翔门之间的方式前往火之国的方式是行不通了……。

第三章　反抗的意志(抗う意志)

攻略流程图

与命之神王交谈→蔓乃姬的房间→月影的房间→小夜姬的房间→火之神殿→炎加首都

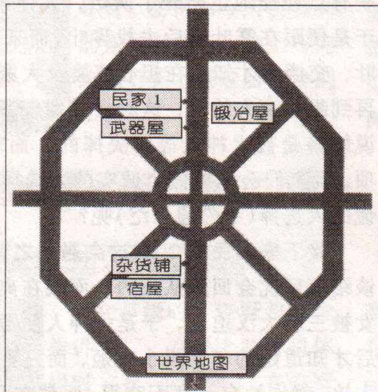
●人与神

这时,不死等人利用"门"回到了生之国,与命之神王交谈之时,命之神王告诉不死火之国的人与神似乎处的并不是非常好,于是要不死带着小夜姬一起去看看。接下来,只要到各人的房间,让同伴回到队伍内即可前往火之神殿。

来到火之神殿后,向神官代表告知来这的目的是铲除反神团后,便可离开火之神殿。

CHECK PONIT

基本上,小夜姬在队伍里是一个相当好的同伴,虽然小夜姬并不会主动的进行攻击的动作(只是一个辅助型的角色),但小夜姬的WILL行动却可以恢复我方所有同伴的体力,所以玩家们要注意小夜姬,千万不要让她在战场上阵亡了!



↑炎加首都地图

攻略流程图

炎加首都→锻冶屋→民家1→反神团3连战→炎加首都(火神人)

●反神团之战

刚进入首都,小夜姬及月影会离开队伍,而玩家们会发现这个城市是以八卦的方式的方式排列成的,而且这个城市还真的不是普通的大,虽然不容易迷路,但光要绕完整个城市也得花上不少的时间。接下来,玩家们先到武器屋去买武器及防具(因为以防万一),接着再到锻冶屋的二楼,向老爷爷询问有关神官婆的所在处,而神官婆就在民家1里,这时赶去民家1就可以找到神官婆,和她交谈到一半,锻冶屋的老先生马上进来报告不好的消息,原来是有反神团员在城里做乱,于是不死便到外头一看究竟,没想到还没说几句话就打了起来。这时玩家们的队伍内只有不死及蔓乃姬等两人,但只要小心应战的话,应该是很容易就把敌人解决掉的。而在两战结束后,真正的反神团头目会出现,而这一战千万要特别小心,因为如果一不注意的话,可能就被敌人解决了。而在将敌人解决后,火神人等人也来到了炎加首都。

不死等人在这一次遇到乐之神王,火神人也开始寻找通往天空之国的云船,到底他们有没有办法顺利地进行呢?就让我们拭目以待。

攻略流程图

炎加首都→教会→杂货屋→民家2→民家3→民家4→民家3→民家4→中央广场→教会

●优的心情

雑貨屋			
アイテム名	攻・守・素早さ	神気	価格
荒革の胸当て	守32	66	560
白の腕輪	守26	86	960
鋼の編みかたびら	守27	74	1200
鋼の胴巻き	守40	110	1800
神力の腕輪	……	16	500
七色のはちまき	守22	56	500
朱の手甲	守23	60	540
万力のたすき	攻50	—	560
カルベナの葉	体力を800回復する		20
カルベナの花	体力を2000回復する		200
チキの葉	神気を50回復する		100
毒消し草	味方1人の毒回復		50
ひま草	味方1人の素早さ下降回復		100
甘味丸	味方1人の混乱回復		150
目覚めの木槌	味方1人の停止回復		200
気付け薬	気絶状態から回復する		200
武器屋			
アイテム名	攻・守	神気	価格
斬裂刀	攻152	96	1800
方天戟	攻166	70	2000
火炎ヴァバラの弓	攻78	52	1500
分銅手裏剣	攻52	102	1000
三頭魔犬の刃	攻78	—	800
青銅の胸当て	守56	64	1200
誠心の革鎧	守50	72	1500
打鉄の胸当て	守92	37	2000
神降石の指輪	—	100	960
カルベナの葉	体力を800回復する		20
カルベナの花	体力を2000回復する		200
鍛冶屋			
アイテム名	攻撃力	神気	価格
鷹爪之太刀	攻98	64	800
刺叉	攻90	64	760
馨の弓	攻46	28	520
舞巾刀	攻130	76	1200
十文字槍	攻140	72	1500
ヴァラルの弓	攻66	44	1600
黒炎刀	攻176	42	2500

↑首都エンガ所售物品

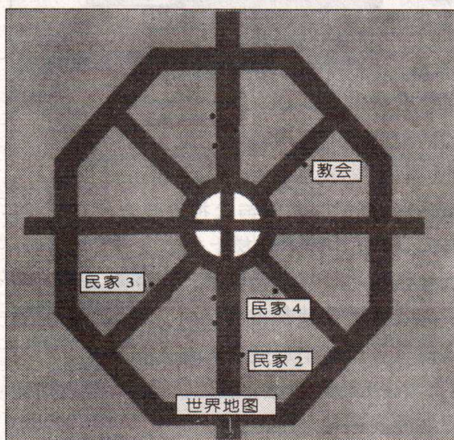
火神人来到炎加首都后,得知小夜姬在这的消息后,便第一时间赶到教会去,而当火神与雾叶到了教会后才发现小夜姬并不在教会内,于是雾叶便离开队伍去找小夜姬。接下来,到杂货屋会遇到优,优会告诉火神人有关神王的事情,而这世上有叶、焰、智、空、命及乐之神王等六位,而优则告诉火神他正在寻找乐之神王,对优来说,如果没有音乐的话,人生一点意思都没有,而乐之神王是掌管音乐等等的神王。在优离开后,再到民家2会找到雾叶,交谈结束后,再到民家3内和里头的人交谈后,走出民家3时会遇到朱音,这时她似乎被一群人攻击,而朱音说这些人以前是同伴,但是因为有一些的误会,所以……。

而在离开民家3后,到民家4前会遇到优,而优像做贼似的要火神人到屋内,原来他要火神人去问朱音喜欢什么东西,玩家们就选择(いいよ)吧!接下来回到民家3,这时火神人会问朱音喜欢的东西是什么,而朱音会回问是不是优要问的?这时玩家们可以自己做选择,是(そうだよ)、不是(违うよ),选择不是后所得到的回答是"歌、音乐"在朱音离开后,火神人便决定回去告诉优。再回到民家4,告诉优朱音喜欢的东西后,优会离开,而玩家可以在中央广场找到优及朱音,这时的优会在朱音有面前吹奏"爱之歌",而朱音似乎一点兴趣都没有,看来优是有那么一点喜欢朱音吧!否



则，这个举动是让人觉得奇怪，就在三人交谈之时，雾叶也来到了中央广场，并告诉火神人小夜姬已经回到教会后，于是火神人便前往教会。而当火神人到了教会后，一行人已经聚集在这里了，而当小夜姬谈到有关反神国的事情时，朱音似乎有些怪异？于是一行人也出发了。才刚走出教会就听到有人在叫朱音，这些人似乎认识朱音，而且态度也不是很好，而这时会有选项，玩家们还是选择（つしノ行こ）吧！因为这样可以省下一场战斗。

攻略流程图



民家一上方→杂货屋→炎加首都左下

●孔雀再现

画面回到不死这边，玩家们会在民家 1 上方的道路遇到女子被骚优的事件，而不死会马上出手相救。而就在将这些人击退之后，这女子没有向不死等人感谢，反而被吓跑掉了，这到底是怎么回事?而一旁的月影，她在想些什么呢?

接着到乱货屋后再走出杂货屋，这时会遇到月影，月影告诉不死有关他国的神将的消息，选择（このまま探索さる）。在月影离开后，走到地图的左下方会遇到月阴，她会告诉不死有关神族侵略的消息，而在选择（信じナのしノ）后，一位敬神的人会从一旁出现，他告诉你不死说他知道反神团的根据地，于是不死等人便跟在他的身后到一栋建筑物前，于是就在进入这栋屋子后，里头有几个穿着红色披风的人，还没说几句话就打开了。这一战玩家们千万要特别注意，因为如果一开始就错的话，可能会遭到全灭的后果，所以玩家们千万小心行动，最好的方法便是一开始就使用全范围系的神威技术来攻击。而在战斗结束后，还有一个人留在原地，并且在说了几句话后就消失了，同时，不死发现到小夜姬有危险，于是马上赶到教会看看小夜姬，发现了孔雀居然在此，究竟孔雀的目的是什么呢？就在几句话后，孔雀就跑了，而一旁的神官出现。并告诉不死小夜姬的消息，于是不死也就松了一口气。

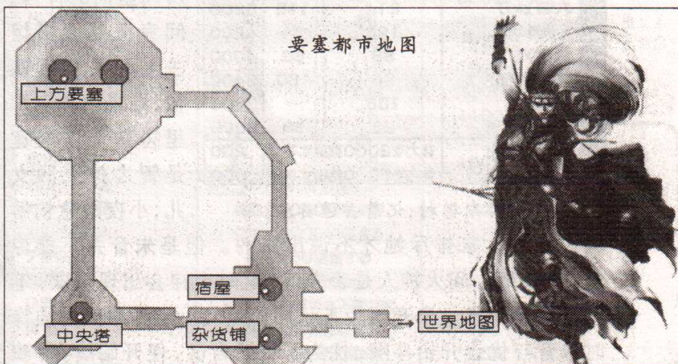
攻略流程图

和反神团对话→前往城塞都市→月影回报回报→与雹牙对战→前往城塞都市宿屋→救出友军→与紫雷对战→道具屋找叶雾

●神王的盟约

画面回到火神人这边，一位名叫（ヨツムヤネ）的人向火神人说明有关天空之国的天空军人侵炎加的事情，并告诉火神人城塞都市（ガルバしソ）正在展开一场大战，而不义是谁都无法相信神会做出这种事，于是一行人便前往一探究竟。画面又传到不死这边，月影向不死者报告有关风之军的消息后，便在一栋房子内遇到天空之国的神将，雹牙，虽道真的有神侵入炎加?于是不死等人与雹牙展开了一场战斗，而玩家们一开始只要用全范围系的神威技来攻击即可，最后剩下雹牙时就用团体集中战吧！

击败雹牙后从画面传到火神这边，火神人一移身前往城塞都市，沉路上有些宝物别忘了要拿：一到城塞都市从优就有一种不好的感觉，进入后发现四处都是锋火连连，火神人便知事情不妙，到宿屋可找到尤酎（コウゾウ）与尤酎对话后知道神将带领天空军侵占城塞都市，而且目前有些人还困在上方的要塞中，尤酎请求火神人前往救出，火神人听了便立即答应。到达上方的要塞前会遇到许多场战斗，玩家不妨先到武器屋补充装备以后再去，救出人以后一行人又回到宿屋，尤酎便希望火神人打倒中央塔的神将，解放城塞都市。中央塔必须从上方要塞的下方走才行，到塔前会有许多战斗，进塔后沿着楼梯上一直往上走便可到一个房间，进房间后神将・紫雷便从后面出现，一段谈话后便展开战斗，打败紫雷后会出现敌援，这时火神人身体突然发出异变，发出强大的能量将敌军消灭，在一旁的优因为走避不及而遭到波及，优便昏倒不起，这时尤酎与小夜姬赶到，小夜姬替优治疗后并无大碍，不过需要多加休息，众人才松了口气。这时尤酎提到这一切都是空之神王违反神王的盟约所引起的，众人听后都非常生气，却也无可奈何，因为天空之国火神人一行人并无法前往；这时一旁的小夜姬提到有关云船的消息，火神人听了就希望能得到云船前去天空之国找空神王，于是便要前往光之国找寻云船，这时雾叶会脱离队伍。对话完后到武器屋 2F 去找雾叶，与雾叶对话以后画面转到不死这里，不死正向命之神王回报天空之国侵占火神之国的事，并因空之神王违反神王的盟约而申请前往调停，不料命之神王不但答应还叫不死放长假，让不死非常意外，也非常不解，第三章就如此结束了。



第四章　试练与宿命

攻略流程图

蔓乃姬的房间→月影的房间→从天祥间传送到暗之国→
→民家的少女→村长对话→前往暗之森→学问所神官→
→图书馆职员神官→地下通道的黑衣人→
图书馆、学问所和教堂→神秘男子

●找寻云船

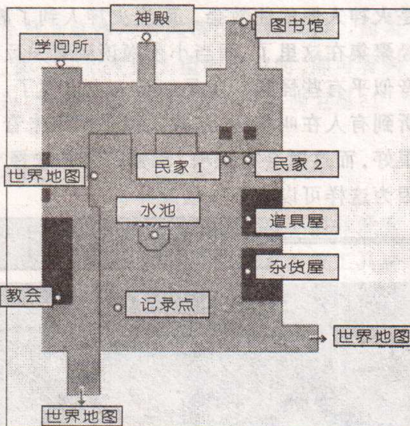
第四章一开始不死会收到小夜姬写来的信，告知不死火神人找寻云船的消息，看完信以后便去蔓及姬的房间找蔓乃姬，蔓及姬一看到不死面色凝重便问怎么了，不死告诉蔓乃姬命之神王叫他休息的事情，蔓及姬知道后便提出乾脆趁机出外旅行算了，不死想一想后才觉得不错，就与蔓及姬一起去找月影：月影看到不死来以为有新的任务，不死解释不是任务而是冒险。问月影是否要一起同行，月影当然答应。一行人来到天祥门，由天祥门传送到塔斯塔里村。到塔斯塔里村后到第一间民屋内会有一位小女孩送花给不死，之后便到村长家得知有妖兽在暗之森出没，走出塔斯塔里村到暗之森后不死一行人先在路上休息，休息完不死向月影要水壶来喝却被蔓乃姬认为是间接的接吻而阻止，让月影及不死不知道要说甚么才好。

タスタリーの村で売っているもの

アイテム名	攻・守・素早さ	神気	値段
雑貨屋			
鎖の編みかたびら	27	74	1200
鋼の胴巻き	40	110	1800
神官のまとい	48	104	3000
風のはちまき	28	76	1100
火炎の靴	素110	92	1500
疾風の指輪	素115	86	1800
カルベナの葉	体力を800回復する		20
カルベナの花	体力を2000回復する		200
カルベナの実	体力を5000回復する		500
チキの葉	神気を50回復する		300
毒消し薬	味方1人の毒回復		50
ひま草	味方1人の素早さ下降回復		100
甘味丸	味方1人の混乱回復		150
目覚めの木槌	味方1人の停止回復		200
気付け薬	気絶状態から回復する		200
万能丸	味方1人の状態を回復する		500
鍛冶屋			
六支乃太刀	214	116	5200
紫炎毒の槍	198	94	4200
瞬速の弓	88	60	4000
紫炎毒の投爪	96	160	3400
鉄砕刃	106	—	3600
バロイの指輪	25	66	2800
カルベナの花	体力を2000回復する		200
カルベナの実	体力を5000回復する		500

↑在塔斯塔村，记着去道具屋。

画面转到火神人这边，火神人一行人已经到光之国的知识之都柯灵城，虽然大家一致认同柯兰城（コウうソ）是很美的都市，但却不知要到哪问关于云船的消息，小夜姬提议到图书馆、学问所去问问看，火神人便去学问所问里面的神官，问完后到图书馆去与职员神官谈话，结果由神官那里得知小夜姬竟是智之神王的女儿，小夜姬急忙解释说是怕大家排斥她才不说出来的。但是朱音并不能谅解，小夜姬会问火神人是否介意，这时火神会出现选项，笔者选择不介意，朱音因为不认同而生气。走到中间的楼梯时朱音与优会开始斗嘴，优为了证明自己，便开始演奏：演奏完了后提到希望能见到乐之神王，小夜姬说小时候曾见过乐之神王，但是因为太小所以不让得是什么样子，但是优还是很高兴，觉得又燃起希望了。这时到地下通道去与一位全身穿黑衣的人问话，问完话别忘了隔壁房间有道具要拿，再到图书馆去，小夜姬会说要自己去找知识之库，到时在教堂与火神人会合便离开，再到学问馆找神官问话，图书馆的楼梯上去会发现“禁书”。走到神殿门口优会因为累了而提让到池塘边休息，这时突然出现一位男子问火神人来这都市的目的，火神人回秀为了找寿云船而来的，男子听了后便告诉神人在灵树之森又一位叫达兹米（タツミ）的人知道云船的消息，火神人知道后便要前往灵树之森找达兹米。



↑柯兰城地图

攻略流程图

与盗贼手下战斗→盗贼头目会面→神秘男子出现→
妖兽战斗→与达兹米会面→达兹米家中

●灵树之森

画面传到不死这边，走到暗之森的一半会遇到盗贼的手下且展开战斗，打赢后往北走会遇到盗贼头目，经过一段对话得知妖兽出没在不人之地，不死继续往上走在一棵树前休息并演奏，这时神秘男子会出现，对话后会在选项，笔者选择第一项神秘男子会离开，进入左的洞窟会与妖兽战斗，因为一定会输，所以玩家不用太拼，不死一行人逃走之后神秘男子又会出现。

アイテム名	攻・守・素早さ	神気	値段
雑貨屋			
愁傀丸	206	44	3200
旅人の弓	72	45	2000
六支乃太刀	214	116	5200
紫炎毒の槍	198	94	4200
鎖の編みかたびら	27	74	1200
鋼の胴巻き	40	110	1800
鶴の羽織	26	110	2800
鉄ごしらえ	51	118	3400
風のはちまき	28	76	1100
斎銀の籠手	27	80	1000
カルベナの葉	体力を800回復する		20
カルベナの花	体力を2000回復する		200
カルベナの実	体力を5000回復する		500
チキの葉	神気を50回復する		300
毒消し薬	味方1人の毒回復		50
ひま草	味方1人の素早さ下降回復		100
甘味丸	味方1人の混乱回復		150
目覚めの木槌	味方1人の停止回復		200
気付け薬	気絶状態から回復する		200
万能丸	味方1人の状態を回復する		500
道具屋			
炎魔之太刀	186	122	4400
木霊の弓	82	70	3600
紫炎毒の投爪	96	160	3400
鉄砕刃	106	—	3600
黒塗り甲冑	80	106	5000
火炎の靴	素110	92	1500
守りの首飾り	26	64	2800
カルベナの花	体力を2000回復する		200
カルベナの実	体力を5000回復する		500

→柯兰城中可以买到的物品一览表。



画面转到火神这边，火神人一进灵树之森就觉得此森林跟暗之森的感觉不同，让人很舒服，朱音觉得这森林这么大要怎么找达兹米？优会说很简单，只要闻气味就知道了，便趴在地上闻气味，朱音觉得他头脑有问题而不想理他。往上走会遇到魔物，打败魔物之后绿衣人出现，火神人询问他是谁，他反问火神人是谁，火神人回答之后他才说他是达兹米，优听了之后失望地说只能寄望小夜姬找到知识之库了，达兹米一听到小夜姬的名子便问起火神人是生国的小夜姬的同伴吗？火神人说是，达兹米便高兴地说以前曾在生之国工作时认识小夜姬，之后就请火神人到他的家里去。火神人到家后达兹米便说云船计划因为飞行失败后便不再继续了，他说其实人类会因为特殊的情绪而使“气”变强，说完便叫火神人一起去受训并交代朱音要准备伙食。画面传到小夜姬这边，小夜姬在知识之库里一直找不有关云船的资料，突然想到在神殿的最深处有一间禁书库说不定有，但是要进去一定要神王允许才可以。

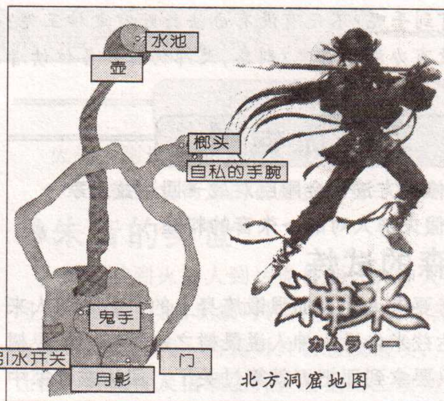


攻略流程图

与月影、蔓乃姬对话→离开盗贼洞窟→神秘男子出现→回盗贼洞窟→不入之地→塔斯塔里村

画面转到不死这边，与盗贼头头讲完话后，便下楼找月影及蔓乃姬，之后走到洞口后不死会与月影和蔓乃姬说自己及云船的往事，还说命之神王曾教过小夜姬一命，为了报答才会在命之神王的手下担任神将职位。说完会出现选项，笔者选第一项，离开前盗贼问不死对妖兽有战计图，不死说没有便走了。走一段路后会遇到神秘男子，神秘男子会对不死挑拨，并叫不死用神气打他，不死一开始并没有理他，但是神秘男子越说越过份，不死忍无可忍出手打他，结果竟无法对他有所损伤，神秘男子说普通的神气是无法伤他的，说完便抓走月影说要吸走月影的神气，这时蔓乃姬对他攻击也被他闪过，神秘男子说要在北方洞窟（北の洞窟）等不死来救月影，但只准不死一个人来，说完就离开了。

这时蔓乃姬会要与不死一起去，会出现选项，笔者选择第一项独自前往，叫蔓乃姬回盗贼那等，便自己前往北方洞窟；途中不死突然觉得自己好像对月影有特殊的感觉，但最后认为应该只是同伴间的情谊吧！进入洞窟后又有选项，笔者选择第一项，选完后会看到月影被困在一个光圈里，玩家要先到上方的置物间要拿榔头，再回到洞窟门口将引水开关启动，启动后走下通道往水池那走，到水池后调查旁边的



北方洞窟地图

过来就可以进到月影的光圈了。

进去后神秘男子又会出现与主角战斗，神秘男子并不强，但是也会一直补血，打赢之后不死问他到底是谁，这时神秘男子才说脱下头罩来问不死还记不记得他是谁，不死仔细一看才想起是乐之神王，乐之神王告诉不死说普通的攻击是打不倒妖兽的，便教不死“霸皇神击”来击败妖兽，回盗贼那与蔓乃姬会合后便前往不人之地，途中会有蔓乃姬的饭团事件。进去不人之地后（不人之地在往村庄岔路的上方）立刻就与妖兽对上了，打到一个段落便会出现自动剧情击败妖兽，之后乐之神王出现问不死要不要接受智之球的考虑，不死觉得自己还没资格，但乐之神王一直要不死答应，不死便说先到村庄后再打算，回塔斯塔里村后月影告诉村长妖兽已死的消息，不死可以移动后先去自卫队那找月影，再到民屋中找蔓乃姬，不死一行人便准备前往光之国。



→这是得到乐之神王指点的不死发出的“霸皇神击”。

雑貨屋（盗賊のアジトで売っているもの）

アイテム名	攻・守・素早さ	神気	値段
六支乃太刀	214	116	5200
紫炎毒の槍	198	94	4200
瞬速の弓	88	60	4000
紫炎毒の投爪	96	160	3400
鉄砕刃	106	—	3600
バロイの指輪	25	66	2800
鋼の編みかたびら	27	74	1200
鋼の胴巻き	40	110	1800
神官のまとい	48	104	3000
風のはちまき	28	76	1100
火炎の靴	素110	92	1500
疾風の指輪	素115	86	1800
カルベナの葉	体力を800回復する		20
カルベナの花	体重を2000回復する		200
カルベナの実	体力を5000回復する		500
チキの葉	神気を50回復する		300
毒消し薬	味方1人の毒回復		50
ひま草	味方1人の素早さ下降回復		100
甘昧丸	味方1人の混乱回復		150
目覚めの木槌	味方1人の停止回復		200
気付け薬	気絶状態から回復する		200
万能丸	味方1人の状態を回復する		500

←盗贼のアジト里面的物品。

云船有没有到手呢？不死有没有办法打败空之神王呢？然而人与神有没有办法共存呢？别急，天师仍将带各位读者一同了解“神来”的后续发展。

攻略流程图

达兹米说明修行方法→金刚臣对战→回达兹米家→假火神人对战→朱音的料理

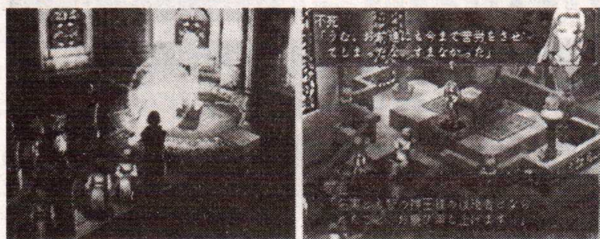
●灵树之森的试炼

由于达兹米要求火神人加强锻炼身上的“气”，两人来到灵树之森，达兹米告诉火神人说灵树之森里有一把灵树之刀，火神人只要拿到那把刀就算过关了。回达兹米家中调查水缸可以进行回复。玩家往下走后要记得先去拿西边的タクノミカツッチ，将这把剑装备上要打败敌人就很简单了；再往下走会遇到金钢臣，金钢臣并不强，HP 约 8000。打赢金钢臣后画面回到达兹米家中，达兹米会告诉火神人云船是由光之国的智慧及火之国的技术合并所造出的产物，并告诉大家他所知有关云船的事情。

画面再切换到火神人，往下走东边可以拿到神德护胸，走到底火神人会遇到与自己一模一样的人，火神人便做出一连串的动作，假火神人到最后因为跟不上而露出马脚，与火神人对战，假火神人 HP 约 8000；打赢后回达兹米家中，看见优因为肚子饿的受不了而蹲在地上，朱音说要作料理给大家吃，结果失败做出一团黑炭，优看了实在是不想吃，可是大家肚子实在饿得受不了只好勉强的吃了。大家吃了以后都脸色大变的跑到外面去吐，优说朱音做的料理味道实在太独特了，若善用在战斗上一定很强，这时躲在后面的朱音听取优的这番话后脸立刻拉了下来，优发觉朱音变脸后赶快改口说料理很好吃，这场闹剧才得以收场。

攻略流程图

到达光之神殿→前往知识库→继承仪式开始→与月影对话



↑接受了“神王即位仪式”的不死。

●继承开始

画面传到不死这边，不死由不祥门到达光之神殿，光之国的老臣上前迎接，不死告诉老臣说要去珠之间，老臣问不死是不是要继承光之珠，不死回答是，老臣便说要先去准备而先离去，在一旁的蔓乃姬兴高采烈地说要参见神殿。玩家可以行动后先往三楼的知识库，到知识库后却被神官挡在门口，神官说只有智之神王才可以进出知识库而让不死吃了闭门羹，走出门口老臣就会来告诉不死继承仪式准备好了，不死便往珠之间进行继承仪式。

完成继承仪式后，老臣们纷纷向不死道贺，不死告诉大家往后依赖大家帮忙，说完便累了。想一个人休息一下，请大家离开。全部的人都走了以后，不死一个人独自在想神与人之间的关系及力之神王到底是什么人，想到生来越来越头痛便走出神王之间。走出后不死突然看到门旁的花很美就顺手摘了下来，来到客房与月影对话，不死会将刚摘下的花送给月影，这时在一旁有蔓乃姬看一看花突然大叫的话这种花的花语是爱的告白，月影听到后马上脸红不知道该说什么才好(虽然这种剧情是老掉牙了，但还是很令人期待结局)。

攻略流程图

再次前往知识之库→与小夜姬会面→到达柯兰城→教会找小夜姬→前往叹息之谷

●云船的下落

剧情完后玩家要记得到客房旁的仓库里拿忌·赤血枪与瞬速之靴，忌·赤血枪藏在柜子后面，玩家只要走到柜子后调查就可拿到。接着玩家到三楼的知识库去，原本挡在门口的神官已经不在了，走到楼上的禁书库调查架上的书可以得知六个神王及力之神王间的相关资料，都调查完后就可以走出知识库了。出来会遇到老臣，老臣告诉不死说小夜姬来了，不死告诉老臣说要在神王之间接见，不死见到小夜姬便问小夜姬近况，小夜姬不死已经当上智之神王了还依然会关心她吗？不死说他还是他是不变的，小夜姬说因为要前往空之国，所以要在禁书库查有关云船的资料，希望不死允许她去禁书库，不死考虑了一下，便答应了，小夜姬离去后，不死又一个人在开始思索六神王与力之神的事情了。

画面传到火神这边，火神人由灵树森回到柯兰城要到教堂去与小夜姬会合。玩家来到教堂会时小夜姬已经在里面了，小夜姬告诉大家禁书记载着云船封印在叹息之谷，而传言说叹息之谷是个危险的在方，火神人听了后便决定前往叹息之谷找寻云船。

CHECK PONIT

玩家一到柯兰城后先去补充一下武器及道具，尤其是回复道具；因为一到教会找小夜姬后游戏便会自动进行到叹息之森，而叹息之森的地形又很容易让人受困，因此回复道具一定要补充才不会打得太辛苦。



←神来比较难，请大家参考本攻略进行游戏。



第五章　死斗的结果(死斗の果てに)

攻略流程图

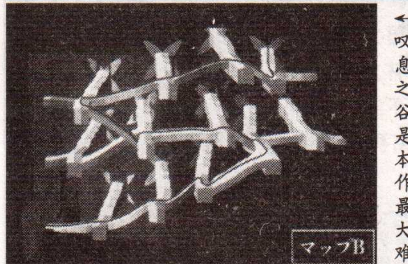
到达叹息之谷谷底→发现云船→进入云船

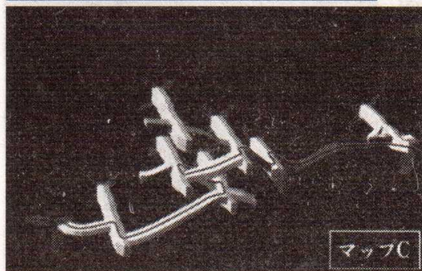
●云船的动力

火神人一行来到了叹息之谷，优说叹息之谷的危险是出了名的，小夜姬说原本云船有两只，一只发生事故后，另一只就封印在这人烟较稀少的地方。这时朱音催促着大伙前进，优好奇的问朱音怎么那么异常的精神，朱音回答说云船是前往空之国的方法，去空之国才有救火之国的机会，火神人也附和着朱音叫大家前进。叹息之谷的路形很复杂，而且敌人又多，玩家可以先在路口进行记录再进人，一路上有许多道具可以检，中途也有回复点。到达谷底时优忍不住坐在地下休息问还有多远，这时小夜姬突然发现云船就在前面，一行人听了高兴地往云船的方向跑去。

看到云船后却发现云船一半埋在地下，优见状说依云船现在这种状况要飞到空中简直在开玩笑，在一旁的朱音说先进去看看，由云船左边楼梯可以走上云船，到了门口火神人却发现门不开，小夜姬会打开封印让大伙进入。到了里面优看见里面的设备先进而赞叹不已，火神人走到控制台那发现无法启动，小夜姬说云船启动必须要靠神王之珠才行，火神人便思索着要向哪位神王借神王之珠，小夜姬建议她可以去向不死借，而火神人可以去云焰之神王那里试试看，到时候在到光之的教会会合，火神人同意后，一行人便起身出发。







←叹息之谷是本作最大难点，特备地图供参考。

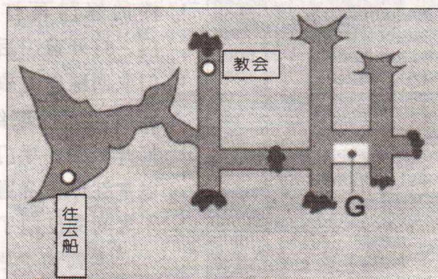
攻略流程图

火神人到达炎加首都→前往黑色街道的民屋找优→前往红色街道的宿屋找朱音→街口与优会合

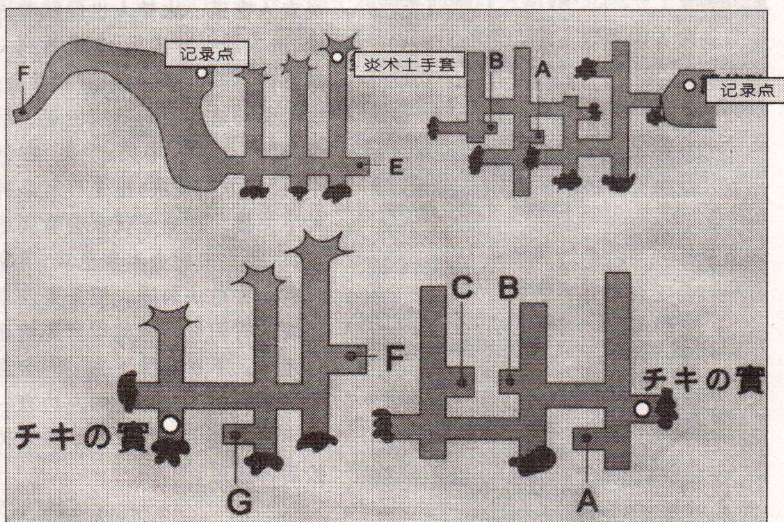
●朱音的身世

画面转到火神人到达炎首都，火神人提议大家分头询问火神殿的消息，玩家可以行动后先前往黑色街道的民家，在里面会遇到优。与优对许会出现选项，笔者选择第一项让优的好感度及信赖上升，若选第二项则只会提升信赖度而已。接着到红色街道的宿屋找朱音，朱音会叫火神人到二楼上面讲话，朱音要火神人做好心理准备后才开始说有关她的身世，原来朱音的父亲是空之国的神官，空之国派朱音的父亲到火之国进行外交，但不知为什么空之国突然将他召回并处死刑，而朱音的母亲则待在火之国生下朱音就撒手人寰了，说完后便说知道火之神殿在哪并要独自潜人，火神人听了阻止朱音说要去就一起去。

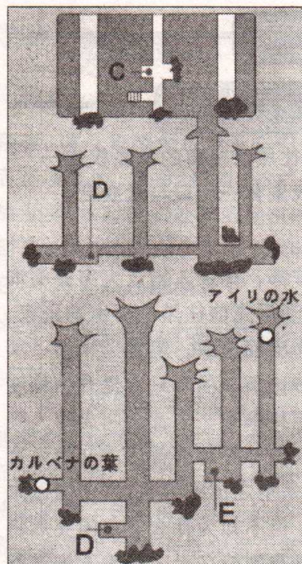
与朱音说完后玩家到教会与优会合，优抱怨说火神人太慢，朱音解释说与火神人说了一些事情才这么慢。优好奇的问是什么事情，火神人告知优说要潜人火之神殿，朱音接着说潜入神殿需要藉助优的力量，优听了后非常高兴，朱音暗自偷笑，觉得优实在单纯好哄，一行人就往火神殿出发。



←叹息之谷全地图被分为若干个小块，大家还看得懂吗？这张估且算是第二部分吧！下一页还有第三部分。



↓叹息之谷全地图——第一部分。请大家注意，在这里宝物道具非常多。



←这就是『叹息之谷』地图的第三部分了。而下一幅图是前面经过的『首都炎加』那里所贩卖的全道具。

[illegible]

アイテム名	攻・守・素早さ	神気	価格
神官のまとい	守48	104	3000
鉄こしらえ	守51	118	3400
清徳聖気のまとい	守70	138	4800
神威のまとい	守76	162	6000
炎のはちがね	守33	100	3000
ハヤテの長靴	素130	120	4000
焔の首飾り	守31	108	5000
葉の首飾り	守32	104	8000
カルベナの葉	体力を800回復する		20
カルベナの花	体力を2000回復する		200
カルベナの実	体力を5000回復する		500
カルベナの丸薬	体力を全回復する		2000
カルベナのしずく	全員の体力を500回復する		3000
チキの葉	神気を50回復する		300
チキの実	神気を250回復する		2000
毒消し薬	味方1人の毒回復		50
ひま草	味方1人の素早さ下降回復		100
甘味丸	味方1人の混乱回復		150
目覚めの木槌	味方1人の停止回復		200
気付け薬	気絶状態から回復させる		200
万能丸	味方1人の状態異常を全回復		500

[illegible]

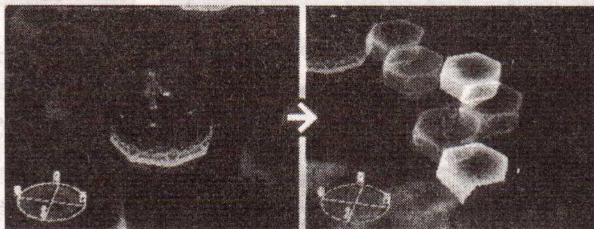
アイテム名	攻・守・素早さ	神気	価格
アザラギの剣	攻232	150	7400
神刀・タチノカミ	攻254	146	9900
氷牙之太刀	攻288	62	9100
両刃剣	攻330	48	15500
霊樹の槍	攻270	130	9600
青龍円月	攻280	120	10000
霊樹の弓	攻112	80	7400
鳳殺め	攻130	96	9000
黒死爪・ヨウヤ	攻148	134	4800
霞	攻126	0	5600
カルベナの花	体力を2000回復する		200
カルベナの実	体力を5000回復する		500

[illegible]

アイテム名	攻・守・素早さ	神気	価格
アザラギの剣	攻232	150	7400
氷牙之太刀	攻288	62	9100
霊樹の槍	攻270	130	9600
霊樹の弓	攻112	80	7400
鳳殺め	攻130	96	9000
黒死爪・ヨウヤ	攻148	134	4800
霞	攻126	0	5600
神官のまとい	守48	104	3000
鉄こしらえ	守51	118	3400
白銀の胸当て	守96	120	6400
土の鎧	守104	130	8800
反鏡の鎧	守110	134	10000
万力の籠手	攻30	10	3400
霊樹の首飾り	0	神気80	3800
カルベナの花	体力を2000回復する		200
カルベナの実	体力を5000回復する		500

攻略流程图

神殿前的荒野→进入神殿→发现密道→通过色块区



←这就是本块儿流程的地下『色块区』。此处时间有限，一定要利用DASH步来通过。

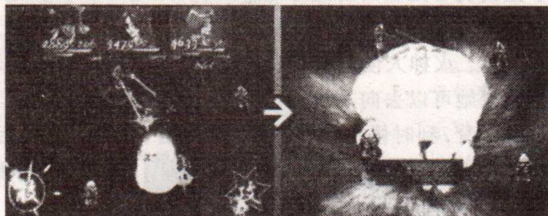
●潜入火之神殿

火神人到达神殿前的荒野后玩家要一直北上走到火之神殿，沿路上的许多的道具可以拿；进入神殿后优开始担心，朱音说火之神殿像一个大迷宫一样，朱音也坦诚的说她对火之神殿的地形了解有限，火神人说没关系还是由朱音来带路。一楼有一个记录点，玩家可以先记录一下。火之神殿的二、三楼有一些机关，玩家必须要解关机关才可继续往前走（基本上这里的机关并不会太难，而且在这不会遇到敌人，玩家开始先拿到二楼的红珠并打开二楼的红门，打开红门后再到三楼拿蓝珠及绿珠，打开三楼的绿门再打开蓝门，打开蓝门后回绿门取回绿珠，取得绿珠后回二楼取红珠，打开二楼的绿门就可以拿红珠去开通往神王之间的红门了）

荒野アイテムリスト
アイテム名
カルベナの葉
カルベナの葉
カルベナの葉
カルベナのしずく
玄武の甲羅

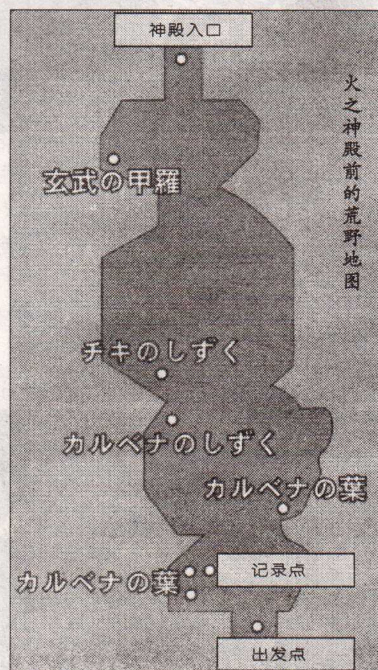
火の神殿アイテムリスト
アイテム名
烈火の手甲

↑荒野和火之神殿的ITEM



↑在平常的战斗中，可采用“散＋攻”的阵型：大剑/两刃、以及剑/刀等的近距离攻击，结合弓、雷弓等远距攻击。

走到神王之间后突然有人进来，火神人躲起来看到火神之国的神将昔炎走入密道。火神人也尾随着进入密道，进入后一片漆黑，朱音看到一片漆黑感到不安，优取笑朱音竟然会怕黑，这时会前进方向的选项出现，玩家要遵照“中央、左、中央、中央、右、中央、中央”的方向前进，出来后就是神殿的地下一楼。往前走玩家会看到地上有色点，踩上去后会出现色块，玩家必须踩着那些色块前进，但是要注意的是色块的时间性，因此玩家要快速的通过才行，不然会掉下去一间会遇到敌人的房间，不过房间内左边有一件不满不错的盔甲，玩家不妨故意掉下去捡后再通过。



火之神殿前的荒野地图

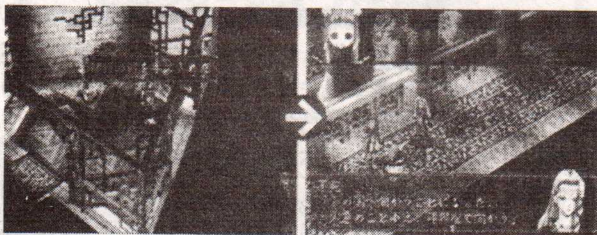


攻略流程图

通过回廊区→与神将堂览对战→圣山通道→神王出现→与神王之战

●焰之神王出场

过了色块区后会到地下二楼的回廊间，这里就会有敌人出现了。玩家若踩到光圈上时整个房间便会转动，但其实只是要扰乱玩家的方向感而已，玩家只要利用画面回轮回原来的方向就好了，遇到回廊区后再到另一间色块区。这里与之前的色块区大同小异，掉下去一样在右边有道具可以检，走到底会遭遇神将堂览，一阵对话后展开战斗。



↑在回廊下走的时候，会强制向圣山移动。这时应去小夜姬、蔓乃姬、月影等三人的部屋去看一看，必取得三件宝。

打败神将览后走出地下通道，朱音说原来圣山在神殿的后方，优说听闻圣山是一个禁止进入的圣地，玩家一路往右边走就行了。走到一处转折处玩家要先进行回复，因为接下来有一场强制的战斗。回复好了后往前会到一处四周都有火焰包围的地方，火神人见状便想放出身上的气来散退火焰，这时焰之神王会现叫火神人住手，不要搞破场。

焰之神王出现后朱音立即怒冲冲的上前询问焰之神王认不认得她是谁，火神人阻止朱音并要朱音别激动，火神人向焰之神王提出要借焰之珠的要求，焰之神王寿问火神人借焰之珠的目的，火神人告诉焰之神王借焰之珠的目的是要驾云船前往空之国阻止空之国侵略火之国，这时在焰之神王身后的神将昔炎劝神王不要借，焰之神王考虑后说要测验一下火神人的能力后再决定是否借焰之珠给火神人，于是便与火神人开战。



↑神将·昔炎在干什么!?

CHECK PONIT

神将堂览的 HP 约 10000，而且还会带着剑兵士及两只枪兵士，堂览会发出火系列的神威，攻击力约 1000 至 1400，实在不容不觑。玩家可以装备烈火指输（烈火の指输）来防御，或装备必杀腕团（必杀の腕团）等命属性的装备来减少损伤，攻击方面可以善用叶属性的神威来攻击。

攻略流程图

昔炎告诉朱音双亲往事→不死与不夜姬对话

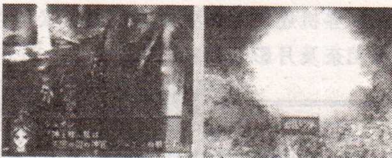
●焰之神珠借入

打赢焰之神王后，焰之神王肯定火神人的能力便借焰之珠给火神人，给了之后焰之神王正要转身离开，朱音又向前问焰之神王有关她双亲的事，焰之神王并没有回答就离开了，这时朱音想要上前个清楚却被一旁的神将昔炎阻止。昔炎告诉朱音说她父亲是被空之王召回处死的，朱音不相信，昔炎说朱音父亲临死前还将朱音的母亲托付给焰之神王，朱音的母亲才在火之国生下朱音的，伤心的朱音现在才完全了解整件事的经过。

画面转到不死这边，不死问小夜姬云船的事情进行的如何，小夜姬回答已经找到，但是需神王之珠才可启动，希望不死能借火神人智之神珠让云船发动。这时不死突然说云船没有必要启动了，小夜姬听了很讶异，问不死为什么，不死说自己要去对付空之神王，而且这是神族间的事，人类不要也没有资格介入。不死想要去会见命之神王，并命小夜姬不准离开光之神殿。

CHECK PONIT

焰之神王不仅攻击强、防御高，而且 HP 还有 16000 之多，由于神威对他并无效果，所以建议玩家先利用攻击力上升的神威来加强攻击力，而且要时时注意回复；焰之神王会放出放射光圈所以不好接近，玩家们要谨慎作战。



↑朱音与焰之神王。　↑超雷弓弹。

攻略流程图

与命之神王会面→得知火神人来历

●火神人身世之谜

画面转到不死会见命之神王，命之神王先对不死继承智之神珠成为智之神王祝贺，不死回说这是长久以来的心愿；命之神王问不死前来的目的为何，不死说对于空之神王违反神王盟约的事情有一个提案。命之神王听了便说此事要谨慎的进行，又说由火之国传来火神人要利用云船前往空之国的消息，不死告诉命之神王云船必须要神王之珠才能启动，不死是不会借火神人的，但就不知道焰之神王会不会借给火神人了。这时命之神王问不死知不知道火神人的来历，不死回答不知道，命之神王告诉不死说火神人是焰之神王与人类生下的半神人，不死听后非常吃惊的说怎么可能，命之神王说不死见到火神人会有一种特殊的感觉就是这个原因，所以焰之神王很有可能会借火神人神王之珠，希望不死能赶快前往阻止，不死说好，命之神王借不死翔界机前往阻止。



←云船，必须要有神王之珠。

攻略流程图

命之神王借翔界机→与蔓乃姬及月影见面→蔓乃姬吃醋

●心理不平衡的蔓乃姬

不死走出神王之间后，玩家要记得到月影、蔓乃姬及小夜姬的房间去拿道具，拿完便前往天祥间，进去后玩家会遇到蔓乃姬及月影。不死告诉蔓乃姬及月影说要赶快前往火之国才行，蔓乃姬问说不是要前往空之国吗?不死问蔓乃姬还记不记得火神人这个人，蔓乃姬说记得，不死便将火神人与人生下的半神人的事情告诉蔓乃姬，蔓乃姬与月影听了都很讶异。这时蔓乃姬问不死有没有可能与月影结婚，出现选项笔者选一，月影好感度才升，玩家若选二的话月影的好感度会下降。


↑翔界机只有两台。

到了天祥间与卫兵对话后就可以乘坐翔界机了，可是翔机只有两台，不死便叫月影与他共乘一台，这时蔓乃姬又开始心理不平衡为吃醋而吵闹。不死告诉蔓乃姬说乘坐翔界机需要神族的神气才行，叫蔓乃姬不要无理取闹了，说完便叫月影坐上翔界机还叫月影要抓紧。玩家又可以在这里看到蔓乃姬的无奈及月影的腼腆。

攻略流程图

到达圣山→与神将昔炎、堂览战斗→会见焰之神王→追赶火神人

●焰之神王的理念

不死一行人乘坐翔界机到达职山通道，走到通道转折处会遇到神将昔炎及堂览同时出现，不死会表现身份后说要见焰之神王，这时神将堂览会回不死说焰之神王现在谁都不见了，不死听了要硬闯进去，这将堂览与昔炎便加以阻止而展开战斗。

打败神将后，前去与焰之神王会面，焰之神王一看到不死便向不死祝贺继承智之神王，不死问焰之神王焰之珠还在吗?焰之神说借给火神人了，不死责怪焰之神的神王之证(焰之珠)怎么能轻易的借给人类呢?不死接着问焰之神王知不知道神人的真实身份，焰之神王说知道，并说其实人是可自立的，以前焰之神王与智之神王都相信人类，所以才一同造了云船这类东西，让没有神威的人类也可以飞翔各国，可是当时空之神王与命之神王却强反对；不死对焰之神王说人类需要神族的管理才会有秩序，焰之神王却不认同不死的看法，他还是与智之神王采同样的想法，希望人类可以自治，这时会有选项，笔者选择一可以让同伴的好感度及信赖度上升，若选择第二项，同伴的信赖度会下降。不死说完便离开去追火神人了。

CHECK PONIT

基本上与神将昔炎及堂览的战斗是一场苦战，昔炎的各项能力与堂览差不多，但是他会瞬间移动，因此玩家会比较不好抓他的动向；还有千万不要让他俩同时用神威，不然玩家会很惨。建议玩家的方法是善用光属性的神威攻击，最好还是全体性的，如此一来便不会顾此失彼。

攻略流程图

云船升空→反神团团员对话→与朱音对话→不死追到云船→与不死对战

●无谓的战斗

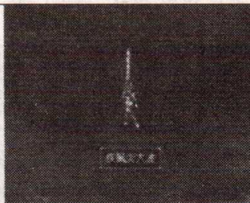
画面传到火神人这边，火神人将借来的焰之珠放到控制台上，优问说这样子云船就会动了吗?朱音说一定可以的，突然云船开始震动，优说云船是不在生气了?等云船不再震动后，朱音问说是不是失败了，小夜姬叫大家看外面的景色，大家一看才知道云船已经在空中飞翔了，于是才放下心中的大石头，只有优因为不习惯而想要去休息。

玩家可以控制火神人时，先到各房间与六个反神团团员对话，对许完后就走上云船甲板上与朱音对话，这时小夜姬会急急忙忙的跑来告诉火神人不死正往这边来，不死到云船上后便为了火神人前往空之国的事而起了严重的争执，不死告诉火神人人类是没有能力与资格管神族之间的事，在一旁的朱音辩驳说人类为什么没有能力，像火神人就有能力可以打败神族。不死听朱音这么讲便说出火神人是半神人的事，大家知道后都很惊讶，火神人更是不敢相信，但是自己体内强大力量似乎就是最好的证明。

火神人知道自己的身世后并没有打消前往空之国的领头，不死觉得火神人讲不听而教训火神人，火神人也觉得不死太霸道了，于是两人就开打了。这时在一旁一小夜姬看到两大人打出手，心中像热锅中的蚂蚁一样，不知道该如何是好，但也不能就这样的看着他们一直打下去，一时情急只好冲两人的中间，想要阻止这场无谓的战斗。不死没想到小夜会钻进来，收不了手而误伤了小夜姬，不死非常懊恼的抱着小夜姬，小夜姬告诉不死希望不死不要再与火神人起争执了，说完便奄奄一息的躲在不死的怀中。这时不死也不管火神人等人，抱着小夜姬便往命之神王那去了，希望命之神王能救小夜姬一命。

(未完待续)







→这招真够夸张的吧?举剑、刹地、疾风炎大波!!!?





卡片英雄

本作是任天堂的一部力作，尤其是在当今卡片游戏的风潮下，在同类游戏中更是一部难得的作品。任天堂出手是精品，必然不会错。而在下面的攻略中我们将用聊天的形式来进行解析，几位编辑的谈话很有看头呢。 责编：风林

GB	厂商：任天堂	类型：TAB
	发售日：1999 年 1 月 28 日	

Let's Go！给初次接触的玩家们～卡片战斗须知！

主人是玩家的化身！

WP：卡片战斗一开始便以猜拳来决定先攻与后攻，再依照顺序前进。

小天天：这就是所谓的“回合制”吧！

WP：没错。接下来在战斗中利用主役卡片来制造自己的分身。

小天天：那么在战斗当中呼叫怪物及使用魔法卡片的就是主人吧！

WP：嗯，因为主人身上可以装备盾，所以主人所受到的损害会减少 2。

盾能够使受到的损害减 2！

首先先呼叫出怪物吧！

小天天：主人一旦登场之后，首要任务就是得先将怪物给呼叫出来喔！

WP：玩家总共可以呼叫出四只怪物，排列在左右两侧、并分为前后两部分，前排呼叫属于前卫型的怪物，而后排则呼叫后卫型的怪物。是这样吧？

小天天：没错，已经被玩家呼叫的怪物们，接着便会出现在下一回合当中了！

WP：因此呼叫后无法马上战斗。

详细的考虑怪物类型后，再呼叫出它们吧！

魔石是机动力的来源！

小天天：但是，第一回合所呼叫出来的怪物，在大部分的场合里玩家只能够呼叫三只。

WP：对呀！因为玩家如果想要呼叫怪物，就必须有一个魔石。

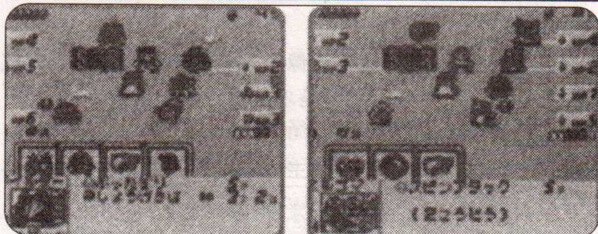
小天天：玩家如果在一个回合中无法拥有三个魔石，便不可能在一开始就呼叫出其它三只怪物。

WP：除了呼叫怪物出来外，还有其他时候也需要用到魔石的。

小天天：嗯，像是使用魔法卡片的时候，或是提高怪物等级的时候，还有就是怪物使出绝技的时候。像我啊，每当我正想着终于要给对手最后致命一击的时候，才发现原来我的魔石不够用了，这种情况大概也是常有的吧！

WP：卡片战斗的天才ーヶミちゃん(小库米)就不会有这样的情况出现。总之，在战斗进行的时候，玩家们不多注意魔石的数目是不行的。

先看魔石的个数有多少再开始计划行动。



打倒对手的怪物后等级会增加！

小天天：怪物一旦登场之后，玩家就可以开始向对手的怪物展开攻击了。

WP：咦？应该是攻击对方的主人吧！

小天天：虽然主人所遭受到损害会减少 2，但是却无法立刻作出攻击。

WP：这种事情不用你说我也知道啊！而且我还可以告诉你，怪物在一个回合中只能行动一次而已。

小天天：嗯，所以我们只要一步一步地使对方怪物 HP 减少，等到 HP 减少到零的时候，怪物自然就会从原野上消失不见了。

WP：在打倒对手的怪物时，大部分怪物的等级都会因此而提高。比如一来，不但威力升级了，HP 应该也会全回复才对！

小天天：这就看怪物能够成长到什么等级才能决定了。

WP：将对方的怪物打倒，使得我方的威力升级后，等级也会跟着提高。这可是很有成就感的喔！

提高等级是战斗胜利最重要的目的。

没有行动的时候就集气。

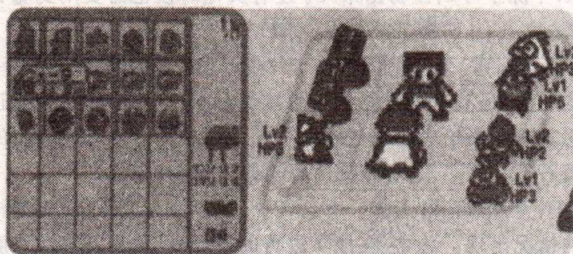
小天天：轮到我方时，若我方行动结束，那么此一回合也跟着结束了。

WP：若是没有任何行动便结束这一回合，怪物的身上会带有记号。

小天天：这就表示怪物集气了，这会使怪物在短时间内变强，即使受到损伤也只有减1，但怪物若是受到攻击，集气的效果便会消失。

WP：这个我早就知道了！

集气可以使怪物在短时间内变强哦！



怪物的HP为零时战斗就结束了。

小天天：如果怪物在集气的状态下攻击对方的话，攻击力会增加喔！

WP：这个我当然也知道啊！像是等级提高的时候或是集气后的威力升级，这些时候都是攻击对方怪物的大好机会。

小天天：对手主人的HP若为0时……

WP：我知道！这时便是打败主人赢得胜利的时候！这次终于轮到我说话了。

就算有再强的怪物，强者的HP为零还是失败。

战斗中的终极操作

在卡片战斗中，轮到我方行动时，按下开始钮并选择“中断”后，游戏会回到储存战斗状态，玩家可以确认对方和我方所待有的手纸牌和山纸牌的数目，以及我方所使用卡片的名称。另外还有非常方便的操作技巧，在原野上呼叫怪物时，只要将游标移到要配置怪物的地方再按下A钮，玩家便可以用手纸牌来选择想要配置的怪物，如此便可以顺利地呼叫出怪物，真的是非常方便呢！

强者可使用多种的攻击方法。

小天天：在怪物的特技中，除了针对眼前对手的直接攻击外，还有很多种的攻击方法，你知道吗？

WP：那当然，别把我当傻瓜行不行！例如：ヤンバル（杨芭）的特技“跳跃攻击”就可以攻击距离较远的对手。

小天天：就算是后排的怪物也可以攻击对方位于前排的怪物。

WP：ル－ジュ（鲁修）和ウァルテル（瓦虚提鲁）的特技是どこでを（不管在哪），可以攻击位于草原任何地主的怪物，而ケシコゥ（凯格）的ふたつとび（双重跳攻击）则能够使位于后排的怪物攻击到对方后排的怪物。

小天天：“马とぴ”（马跳）攻击模式也不是那么难懂，重点是能够利用后排的怪物来攻击对方的怪物，而前排的怪物则可以攻击对方前排的另一边的怪物。

WP：啊，真的那！

小天天：攻击时有很多可能性会发生，若能事先知道的话会比较好吧！

仔细想想的话，或许会发现意想不到的攻击方法呢！

善用怪物的移动！

小天天：一旦前排的怪物被打败而消失不见后，等到下一回合时，后排的怪物便会自动地移动前排。

WP：像是后卫的怪物等级提高后，想利用它来打击强者的时候，而前排的怪物却被击倒，这种时候真是令人非常伤脑筋呢！

小天天：是啊！这时候的移动就得非常小心慎重了，因为在一回合中，怪物移动过后便无法再进行攻击，此外若是将受伤的怪物移动到后排也是不错的方案。在这期间，直到呼叫出前排的怪物为止，我方都不会受到对方的攻击。

WP：原来如此。

小天天：前卫怪物像是ウォ－タ（沃塔）或ポムゾゥ（爆爆象）就算是位于后排也能展开攻击，因此怪物的HP若变低时也可以将它们移动到后排，前排的部份再呼叫出前排怪物。此外怪物彼此间也可以互相替换喔！

别只是攻击，好好利用移动来闪避攻击吧！

有效地使用魔法卡片。



小天天：在单一回合里，玩家要使用几张魔法卡片都可以，因为不知道对手拥有几张手纸牌，若能使用地话将对战斗非常有利。

WP：我也很喜欢魔法卡片！使用“バ－サクパワ－”（狂暴力量）来攻击主人，不管怎么用心情都会很好。

小天天：但是强力的魔法卡片需要使用很多的魔石，而难就难在玩家通常又不知应该使用什么样的卡片。另外，使用HP较低的超怪兽时则必须配置硬盾，保持其他卡片的平衡也很重要。

WP：玩家如果将硬盾使用在HP为零的怪物身上的话，就可以使怪物恢复了。

小天天：对，若是考虑到魔法卡片的限制和对手的立场，要想出有效的战略也不是很难的事情。

WP：原来如此，我得把它记下来！

虽然不愿意，但可从对手的使用中学到技巧。

仔细考虑卡片组合的平衡。

小天天：不知道クミちゅ（小库米）是不是有见过タクミぉ（塔米克）的卡片组合呢？

WP：那当然，胜利的话还可以得到タクミ76ニう（塔克米76号）的名号！

小天天：名号虽然只有一个，不过小库米的卡片能力还真不错。战略虽然很重要，但卡片的配置若是乱七八糟的，恐怕也不一定能获胜，玩家不妨作作参考。

前卫七张，后卫四张，魔法四张是卡片组合的基本。

库拉玛俱乐部的常规

◎ 一方先得两局，战斗便结束。
◎ 第二战轮流交替来决定先攻。
◎ 决胜战则以猜拳来决定先攻与后攻。
◎ 单场战斗的优胜者可从库拉马先生的手中获得三枚徽章。

玩家若是想加入库拉玛俱乐部并成为这个俱乐部的会员之一，首要条件便是必须有至少15张以上的卡片，在这个俱乐部里各式各样的对手可以互相切磋，是提升战斗技巧的最佳舞台。首先我们得要先确认一下库拉玛俱乐部的规则，在这里的战斗都是以三回战来决定胜负，先获得二胜的人就是胜者，这是为了不让像是卡片种类、运气、先攻与后攻的差异等等有关战斗者实力以外的因素影响了胜负。除此之外，在这个俱乐部里获胜的话，还可得到由库拉马亲自颁发的3枚徽章，集满5枚徽章就可以买到里面放有3张卡片的补充包，玩家若能继续赢得更多比赛，那么所拥有的卡片也会愈来愈多喔！

向成为卡片英雄的大道前进吧！

在前面我们谈到卡片战斗的基础，而下面要告诉玩家就是卡片战斗的特殊技巧。我们请到电软编辑部的S·P和麒麟来替玩家解析。

第一话 熟练卡片游戏

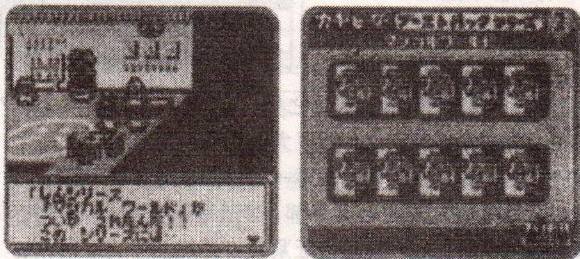
首先必须适应战斗的进行方式

S·P：让我们继续上面的剧情。

麒麟：因为公园里遇到小库米接着便去了マルヒゲャ（玛鲁西杰亚），并且还可以得到スタ－トセシト（起动调整）和モソスタ－カ－ド（怪物卡片）。

S·P：是啊！居然还给人家怪物卡片，真是个好人。

麒麟：之后便展开了和小库米第一次的战斗。只要能适应操作方式就OK了。



起动调整和战斗底板

麒麟：这两样物品是在玛鲁西杰亚得到的战斗必需品。起动调整便是战斗中使用主役卡片或其它任何需要使用魔石行动时，能够使魔石出现的物品。战斗底板则是在呼叫怪物或是配置山纸牌时。可以变换成战斗原野的好东西。

了解后卫型怪物的集气

S·P：和小库米的战斗获胜后，便得和公园里叫塔米欧的笨蛋战斗。

麒麟：在这个时候如果能了解并善用集气的话，玩家就能够获胜了。

S·P：打败塔米欧后，可以从老人那里得到后卫型怪物，接着还得和小库米战斗。

麒麟：在这个部分如果还能赢得了小库米的话，那就表示对卡片战斗的基本已经了解得非常透彻了。

VS. 小库米练习站

麒麟：关于和小库米的练习战，在第二回合时战斗会加入后卫型怪物毕特。尽管如此，听过我讲解后应该就不用担心不知要如何战斗了，只要掌握住重点，也就是呼叫怪物的顺序或是怪物的升级。在第一回合所呼叫出来的怪物，最佳的配置方法是前排2只、后排1只，前排如果已经没有怪物时，玩家可以将后排的怪物移动到前排。那么，升级后的怪物是不是也会恢复HP？如果希望如此，那就让HP减少的怪物升级吧！

第二话 库拉玛俱乐部

成为库拉玛俱乐部的会员

S·P：结束了公园的战斗之后，发现当时看着自己和塔米欧战斗的奇怪的老爷爷竟然就是库拉玛先生。

麒麟：是的，库拉玛先生聚集了附近的孩子们，大家一起成立了可以在当中战斗的库拉玛俱乐部。



S·P:去到库拉玛俱乐部中之后,竟然不自觉地说了"サソダ-(落雷)"! 真是让人吓了大一跳呢!

麒麟:那是因为小库米也是第一次看到魔法卡片吧!

S·P:若想加入库拉玛俱乐部,首先要有一组15张卡片的组合才行,总之为了钱只得赶紧集卡片吧!

麒麟:所谓的デシキ(德奇)。就是指在战斗中使用的各种卡片的组合。在玛鲁西杰亚有卖价值150元的ゲ-ストパシケ(辅助包),里面就放入了3张卡片。如果可以找到老人的孙子的话,马上就可以有15张卡片了…。

S·P:到那时候真的一定要来喔! 绝对不能食言,别说你忘了和我之间的约定哟!

VS.亚美"贯穿技的使用方法"

S·P:和あみ(亚美)的卡片战斗是在库科玛俱乐部的处女战,第一战若调整卡片的顺序,对于战斗的解说又能理解的话,应该可以获胜。第2战,亚美可就认真起来了喔!重点在沃塔的ゐさとぼし(袖击),这个特技是属于贯穿技,所以若将沃塔配置成后卫的话,同时也会攻击到我方主人并受伤,也因此攻击对方前卫怪物的威力最后只剩下1而已。

和塔克米调整卡片组合

麒麟:好了好了,稍微冷静一下。加入俱乐部之后的战斗都必须好好地看看右方的说明。在玛鲁西杰亚遇到的塔克米可以帮你调整卡片组合在平衡度喔!

S·P:塔克米的家里有一位和自己使用相同卡片组合的パソコソ(帕索哥),不妨挑战他以测验自己的技巧如何。

麒麟:结束了和帕索哥的战斗后,库拉玛俱乐部里的锦标赛也差不多要开始举办了。在锦标赛的进行期间玩家无法前往玛鲁西杰亚,所以记得要事先将卡片买好喔!

VS.优一"快速攻击并打倒洁蒂"

麒麟:ういち(优一)的卡片组合很不好对付,因为其中还有HP为6的ダッティ(洁蒂)努力地将对手的HP一点一滴地减少,目的只要让モクァミ(莫哥亚美)可以提高他的等级,虽然只能成长到等级3,不过首要之务是要设法将洁蒂打倒。要打倒洁蒂的具体方法使用具有跳跃攻击的后卫怪物来集中攻击洁蒂,而若使洁蒂前面的前卫怪物处于气状下则无法使升级。

S·P:初次进到库拉玛俱乐部,能够谨慎地对付すざづま(杉山)且在激烈的战斗中获得胜利。由于魔法卡片的落雷能够造成威力高达3的伤害,如此一来强者如果有HP便只剩下1,什么时候会被打倒也不得而知,玩家在这一战中若能获得胜利,便可能从杉山的卡片组合那里选择并得到一张自己所没有的卡片喔!

第三话 目标是冠军!

"注意卡片组合的平衡度"

锦示赛开赛了!

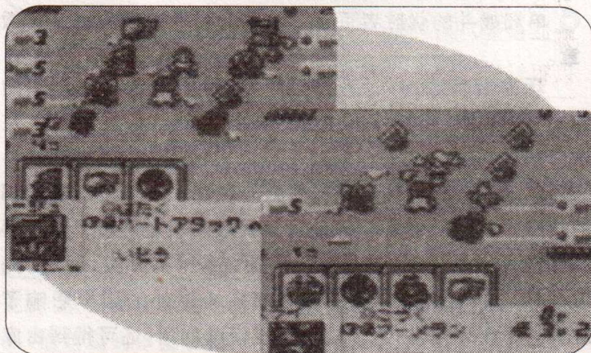
麒麟:接下来,库拉玛俱乐部的锦标赛就要开始了。虽然说是第一次参加,但在俱乐部里和大家的战斗也累积了不少经验,在这里的目标只有一个,那就是获得优胜。

S·P:输给天才战斗家小库米以外的人,这种事是不允许的哟!

麒麟:第1战的对手是亚美。这个锦标赛是属于3回战的战斗方式。卡片组合的内容也威力升级,总之就是热身运动。

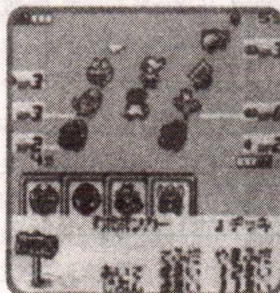
S·P:你在说什么!要是太大意的话,小心输得一败涂地。不管怎么说,战斗的胜负会因为当时的战略或是ドロ-(多洛)的运气不同而导至不一样的结果。

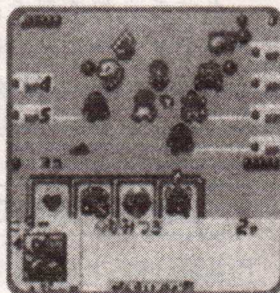
麒麟:是的,若在这里打败相当强劲的对手,就能从コウィル(可爱路)、波利格玛、シゴトにん(工作人)、ジャしス(史雷斯)等等的奖品中选择一张自己喜欢的卡片。



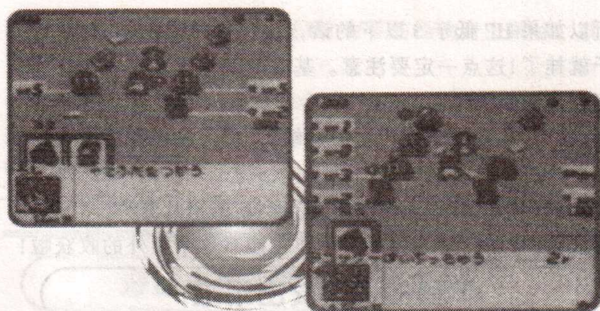
VS.杉山要小心

S·P:麒麟也说了,杉山的卡片组合从之前的战斗到现在都没有改变,并非无法打败的对手。若依照塔克米所教的,将15张的卡片分配为前卫7张、后卫4张、魔法卡片4张,好像可以取得不错的平衡能力。玩家也可以试试看喔!









VS. 可麦依针对波利格玛全力一击

麒麟：锦标赛决胜战的对手是库拉玛俱乐部的冠军可麦依。和杉山的战斗如果能够了解得十分清楚透彻，就可以看出可麦依的卡片组合一回合可以行动2次，等级提升后攻击力更提高到3，再也不会有比这个更糟糕的情况了。手纸牌中有落雷或是能力提升之类的魔石卡片一定要好好地利用，强力的卡片也可以妥善使用。

超级卡片发售中！

S·P：锦标赛结束后，在玛鲁西杰亚有贩售超级卡片喔！小库米只要有超级卡片，不管哪一种都想要。例如玩家的手纸牌中有ボボンカ－(波碰卡)时，就可以使原野上的ポソカ－(波碰卡)从等级2成为波碰卡等级3，超级卡片不管哪一种卡片都很强，因此对于那种大概不会输的战斗都可以很轻易地的就获胜喔！

第四话 强力的超级卡片！

使用超级卡片

麒麟：为了新发售的超级卡片而前往玛鲁西杰亚，可惜是居然全部卖完了。在那里却遇到了同班同学西洛，小库米告诉他回家的方法。

S·P：差不多也该小库米复出了！如果拥有爆炸小鬼，并以相同的卡片组合赢过小库米的话，就奉上爆炸小鬼和爆爆象这两张卡。

麒麟：真不愧是小库米，真有气势。在本地可以记录卡片组合的内容，使用デシキメ(德奇记忆)也是很重要的事情。在习惯超级卡片之前，也可以将使用过的卡片组合放置在此。

S·P：可以在玛鲁杰亚买到的スーパーパシケ(超级包包)居然要卖300元，好像有点贵，而且里面只有放入一张卡片，这当然很不值得。

麒麟：因为超级卡片很贵，如果能够使用从小库米那里得到的爆炸小鬼也不错。

目标是"超完结"

S·P：好不容易终于可以成为库拉玛俱乐部的一员，想不到俱乐部里居然来了讨厌的家伙。

麒麟：哼！我看他和库拉玛先生的关系好像也不是很好。

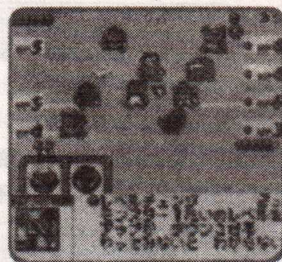
S·P：算了，反正他早晚会被库拉玛先生给赶出去了，到那时候最强的战斗家小库米的处女战就要准备开始了，当然啦，如果想向小库米挑战，首先得先打败俱乐部里面其他的战斗家才有资格喔！

麒麟：等到小库米的处女战结束后，差不多就是新系列"魔奇卡世界"发售的时候了。

VS. 库米"爆炸小鬼的硬盾"

麒麟：和从战场回来的小库米和解后展开使用爆炸小鬼的战斗。爆爆象虽然等级由1提升至2，但HP却从6降低到5，接着在变成爆炸小鬼(等级3)后HP却只剩下4而已，这么说来，若想让他能在下一回合继续战斗，那就非得使用硬盾不可了。





VS. 杉山 VS 可麦依"成为超级卡片的主食"

S·P：若想成为小库米华丽的第一战的对手，就得先打败这两人才行喔！杉山所拥有的超级卡片是由可爱噜成长转变而来的爱噜达，可麦依则是从波利格玛成长而来并带着名为エルゴマ(埃格玛)的超级卡片。我方所持有的怪物如果在等级2的阶段被打倒，很可能导致将来只能成长到等级3的价段，这点玩家一定要特别注意。此外若能为自由运用超级卡片的スーパーフィニシツュ(超完结)便可得到10张徽章，努力地战斗吧！

"魔奇卡世界"发售了！！

新的マジカルフルールド(魔奇卡世界)有很多从来都没见的卡片喔！为了不输对手们，得赶快去买才行，比起之前所贩售的怪物魔法系列的卡片，这次还有很多具有特殊效果的卡片，如果交由像小库米这样的战斗高手来使用，就像是如虎添翼一般。

下面则交由彩火及七支剑来继续为大家解析。

第五话 秘密组织 丘卡司(ジョーカーズ)

锦标赛再度展开！能顺利的2连霸吗？

彩火：有新成员加入后，照例是要举办锦标赛的。

七支剑：这次会不会有超级卡片(スーパーカード)呢？

彩火：当然！堂堂大会怎么可能没有超级卡片！告诉你，连在

新序章出现的新卡片都会在德奇(デッキ)里面出现!

七支剑:连新卡片都会出现!这次大会的难度将会提高不少吗?

彩火:正是如此!在德奇里面卡片变成了20张,所以会有更多的组合出现,让战略成分更为浓厚喔!

七支剑:不愧为战略元帅,一提到战略话题就变多了呢!

彩火:嘻嘻,不好意思!

VS.可麦依

七支剑:咦,可麦依多了不少卡喔?

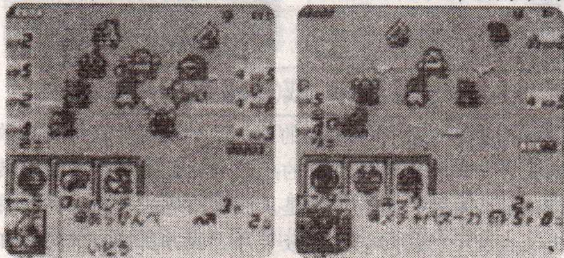
彩火:是的,不仅玩家的卡片会增加,对手的卡片也会增加的。这次要注意他手上有一张“レイラ”卡,会吸收我们的怪兽的血,然后让自己已经被击倒的怪兽再次行动,请各位玩家要特别注意!

七支剑:除了可麦依之外,还有小库米(ケミ)参加比赛,每个人都和可麦依一样多了三张牌,玩家要连续赢他们三人,才能得到优胜奖品。

彩火:嘿嘿!

七支剑:干嘛,发出那么可怕的笑声?

彩火:只有三个人没错,不过要得到奖品是没那么简单的!



终于二连霸!可是竟然不能得到优胜奖品?

七支剑:怎么回事?不是已经打赢了吗?为什么不能得到奖品?

彩火:唉,辛苦打赢最后一个对手西洛之后,高高兴兴到玛鲁西杰亚(マルヒゲヤ)领优胜奖品,却发现全部的奖品都被卖光了!这实在是很令人生气的事。

七支剑:这……怎么会有这种事发生!可恶,看我的肉团攻击!

彩火:(抓住七支剑的肉)别、别冲动!我们在6楼可是会很危险的啊!事情当然有解决的办法,请听彩火慢慢道来。首先要回到库拉玛俱乐部一趟,然后再回去玛鲁西杰亚,就会看到把全奖品卖走的凶手了。

七支剑:好,既然被我找到,为了大家的奖品一定要把凶手抓到手!

彩火:嗯,追着这位长得像巫婆的凶手,会来到一个奇怪的洞窟。进去洞窟会和他发生战斗,请各位玩家注意!

七支剑:哧!哈!呼!嘿!呼呼,终于把他解决了,让我把打赢的关键告诉大家吧!这位怪怪的人名字叫多多里迪(トトソデ)他的德奇里有一种由丘多罗(チユソロ)、狂暴力量(パーサクパワー)和落雷组合的攻击,能夺走3点主人的HP,所以如果HP低于3以下的话,被他这种攻击打到会一下子就挂了!这点一定要注意。基本的战术就是短期的决战,速战速决是上策啦!

彩火:对,凡攻击方因为物质的缺乏,都可进行速战……啊,一不小心就扯上战略啦!

七支剑:对了,打败多多里迪会得到新的卡片喔!

彩火:看来还是要谢谢多多里迪才能有这个额外的收获啦!

神秘的美少女出现啦!

七支剑:额外的收获?我还以为这就是优胜奖品哩!

彩火:不是,打败多多里迪后回到玛鲁西杰亚,就可以得到“超级卡片里调整”(スーパードット)。然后再回到库拉玛俱乐部,就、就……

七支剑:怎么啦?(往俱乐部里一看)喔~原来是遇到一位可爱的女孩啊!

彩火:(红着脸)嗯,嗯,然后就会再发生一场战斗。

美少女背后的秘密

七支剑:抱歉,彩火有“美女迷惘症”,有关美少女的部分由我来说明啦!少女的名字叫纯(ヅュソ),外表看起来的确很可爱,可是她却是丘卡公司的成员之一。会和她再来一场战斗,战胜之后会从她的德奇里面得到新的一张卡片。

西洛行踪不明!?

彩火:(好不容易从迷惘中醒过来)走近公园的话,会遇到一场魔术秀(マヅックッヨー)。

七支剑:魔术!?我最爱看魔术了!

彩火:这场秀的主角你猜是谁?当走进人群中,会看到西洛站在舞台上,然后发生一声好大的声响,瞬间西洛竟然后舞台上消失了!真是不可思议的魔术啊!

找到西洛了

七支剑:虽然每次对战都会碰到西洛,可是还是会日久生情的啊!他到底到哪去了呢?

彩火:其实找到的方法是意想不到的简单,只要到外面兜个一圈,再回到刚刚的秀场,就会发现西洛了!不过,他的样子看起来很奇怪,竟然有丘卡司成员的样子。

七支剑:咦?他也是丘卡司里面的一员?

彩火:嗯,看样子他是中了某种催眠的样子,发现被催眠的西洛后,会跟他来一场战斗,战胜了就能解决催眠了!

七支剑:催眠西洛的人,一定跟丘卡司组织有关系。

彩火:是的,这个组织实在是做的有点过份!

被激怒的库米

彩火:还记得在锦标赛中出现的库米吗?她亲眼看到西洛被催眠这一幕,气得单前往丘卡司的基地。丘卡这群恶人的基地是多么的危险!可是库米还是进去了!

七支剑:可见她是多么气愤,和丘卡司是多么的可恶了!



第六话 卡片英雄 丘卡司的第3位使者，拿鲁西(ナルツー)登场！

彩火:跟着库米进去丘卡司的基地,会发现已经有一位成员正等着我们。

七支剑:是催眠西洛人吗?

彩火:对,名字是拿鲁西。跟他战斗的时候,要小心他的“工作人”(ツゴトヤん)和“丘特罗”(チユトロ)的组合攻击,这些能直接对主人造成直接的伤害。

七支剑:不但如此,战争一开打就很难停止,最好的对付方法就是用“史莱”(スライ)来进行短期作战。

彩火:嗯,就是速战的意思。

与头目的对决

彩火:顺利打倒拿鲁西后,最后终于来到跟丘卡司最终头目的决战了!

七支剑:既然进入虎穴,当然就要得到虎子了!

彩火:这次对头目的战斗特别不一样,如果输了一场的话,可以使用额外的德奇“德西欧”(うしわ)和“塔库米的前进”(たくわのススメ),然后还可以继续战斗。

七支剑:这是游戏战开发者所放的福利吧!要注意的是,这场战斗不会特别难打,所以别忘记要故意输给敌人,这样才会得到福利喔!

再次到来的和平

彩火:终于把头目打倒了,在我们的谆谆教诲下,他也愿意改过向善,

七支剑:看新世纪的卡片英雄就是不能懈怠的啊,你看,马上就来了一则大新闻!

彩火:是“魔奇卡主人卡片”(マヅカルマスターカード)里面的两张卡片终于发售啦!而且一直在建造中的战斗中心(パトルセソター)也终于落成了!

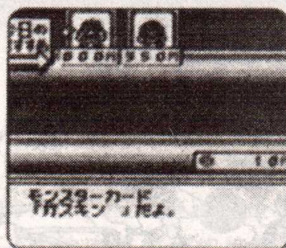
七支剑:哇!看来当个英雄还真不简单,是需要不断的磨练才能产生呢!

第七话 战斗中心 战斗中心正式开幕

彩火:让我们进入中心内逛逛吧!顾名思议,战斗中心就是要进行卡片战斗比赛的地方。战斗第一步就是要先了解他的规则……

七支剑:哈哈!每次彩火讲到战斗变得一版一眼,为避免读者打盹,还是由我来为各位做简单的介绍吧!首先是战斗形式(パトルスタイル)。比赛是采三战两胜制,先攻后攻则用猜拳(ジセソクソ)的方式决定,第2场战斗则攻守次序交换。

彩火:再说到获得徽章的规则。在普通的战斗获胜的话,可





以得到3枚徽章,如果打倒超级怪兽的话,得到的可是5枚徽章喔!

七支剑:还有一点特别要跟玩家说明的是,如果连2场的话,可以得到额外10枚徽章,所以无论如何都要尽快的得到胜利!

魔奇主人卡片的获得

七支剑:彩火,刚刚你有说法到魔奇主人卡片,这跟战斗中心有什么关系呢?

彩火:对了!对了!差点忘记告诉各位玩家。进中心后,往会客室走,会发生一场战斗,战胜之后就可以得到这好长名字的卡片了!

七支剑:魔·奇·主·人卡片,的确是好长的名字,他的威力究竟有多大?

彩火:这我就要卖点关子了,不过可以告诉玩家,战斗胜利后会出现两张牌让玩家选择,这时玩家就要伤脑筋了。

七支剑:唉!彩火就是有这样的坏毛病。

最终话 梦幻的对手

七支剑:什么!和平不是已经到来了吗?我还以为刚刚那话就是最后一话了呢!

彩火:如果说丘卡司的头目是最后魔王的话,那就太没有刺激感了!在上级的战斗中得到10点,进入专业战斗再获得10点,就会出现一个梦幻的对手。打败他,就可以获得“梦幻的魔奇主人卡片”。你看!这是比“魔奇主人卡片”还是长和名字,当然威力是相当的强了!

七支剑:哇!得到了这种卡片恐怕再也不会遇到对手了。

彩火:喔~NO!世界强手如此的多,最强的对手不是在游戏中啊!

七支剑:你是指……

彩火:是的,这只游戏有对应连线,最强的对手、真正的英雄其实就在你的周围啊!

七支剑:原来如此!

(全文完)

编者的话:终于听他们“聊”完了,不知大家对这部游戏是否有了足够的认识呢?如果仍有困难的话(不会吧?)请来信致风林即可。



胖子也很惨呀！之二



↑从小到大都得参加烦人的拔河比赛……

↓跟朋友一起坐公交车时，都得自己坐一个位子……



←鸟的便车实在不方便搭菜……



→瘦子也会帮忙啦！不过常常因为只能搬得动小包的，而被取笑，不够男子气概……





←是会想到胖子搬东西时，总



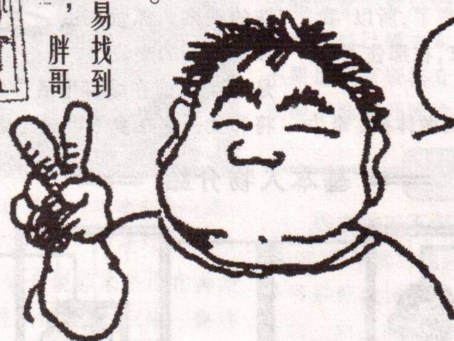
活我比谁都累……哎，虽然看上去很壮，但干完

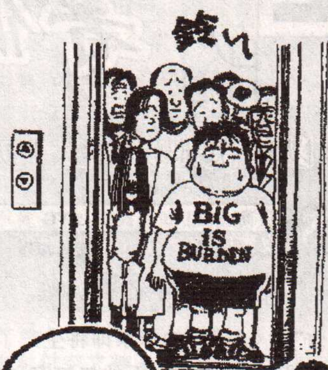


当然，菜鸟和胖哥也有自豪骄傲的事……



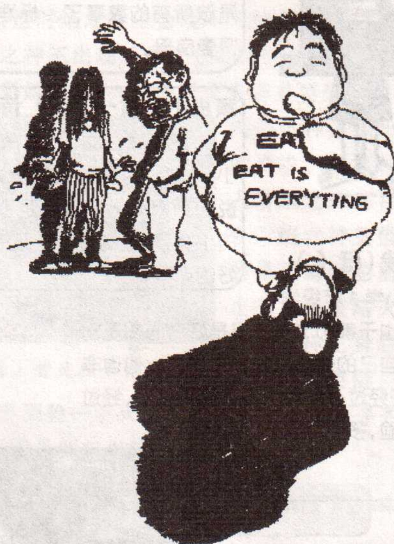
←拍合影时，胖哥可是非常容易找到自己的芳踪。



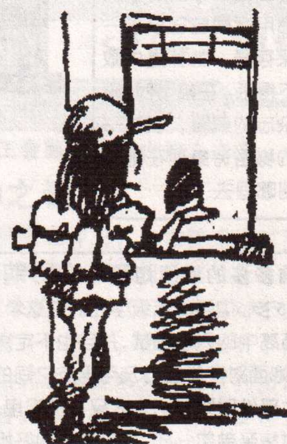




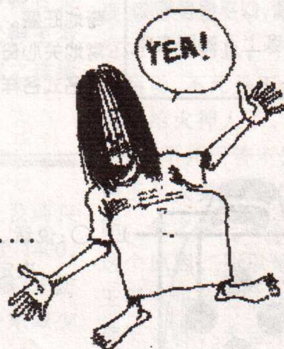
身体瘦弱，好歹在电梯客满时，不用先出来……



↑胖子好象一般不容易被勒索耶……



→不过，人瘦了在看电影时，是很容易混张学生票的……



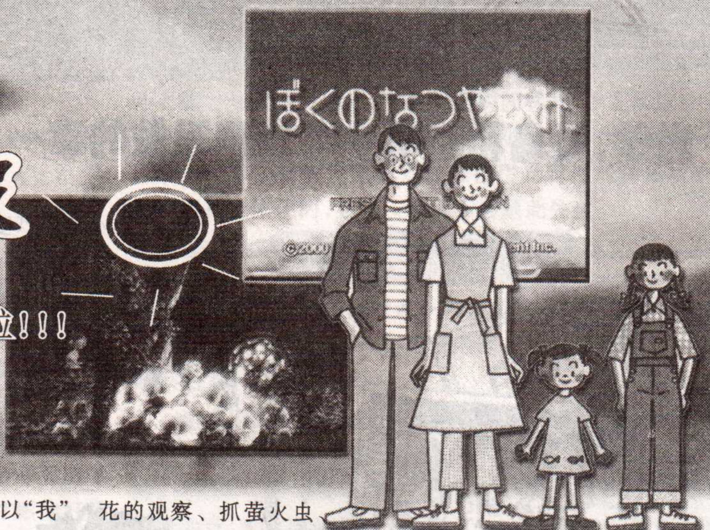
←『怀揣凳子』，瘦子可以做一些普通人无法做的事情来娱乐自己。

菜鸟和胖哥续接 80 页

我的暑假

可以痛快地玩个三十天啦!!!

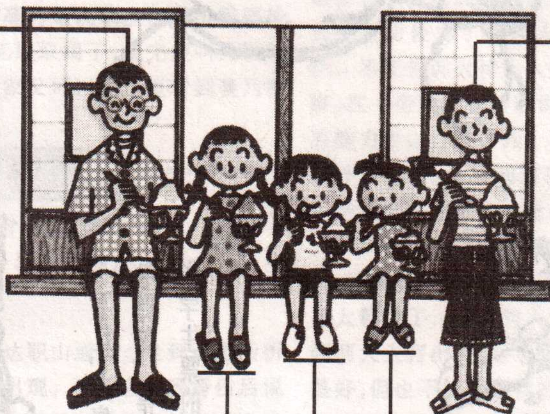
PS 厂商:SCEI 类型:AVG 发售日:2000年6月29日



因为主角"ぼく"(我)的母亲即将生产了,所以"我"在暑假的一个月中,前往在乡下的叔叔家,在那住下,并且预计在那渡过1个月的暑假生活。

昆虫采集、早上一起床就听着收音机做体操、牵牛花的观察、抓萤火虫和坏孩子的交流等,都是"我"以前在城市生活中所体验不到的,现在,玩家们将和我一起在乡下渡过三十天……

基本人物介绍



空野家父亲

空野优作(そろのゆろさく)

空野家的一家之主,40岁,陶艺家。于7年前舍弃了都市生活。全家一起移居至名为"月夜野"的乡下地方过着自然生活。而对于自己所作出的碗盘或陶罐等都用喜爱自己孩子一样的心情保存着,就算是失败作品也舍不得丢。在都市时,原本是陶艺杂志的编辑,以往一直保存着的秘密诗集现在则是不知道藏到哪里去了?

优秀主妇

空野 薰(こさのかねろ)

主角"我"父亲的妹妹,薰阿姨,今年41岁。年轻时在都市中是,以成为职业摄影师为最终工作目标。和优作叔叔是在相亲之后才结婚的,现在她的兴趣就是做所有的家事了。标准型的贤妻良母。

顽皮小女孩一空野 诗

空野家么女,比主角"我"小一岁,现为小学2年级学生。说起话来令人感觉像是个任性的小女孩,起初对"我"保持着不好的态度,但是……

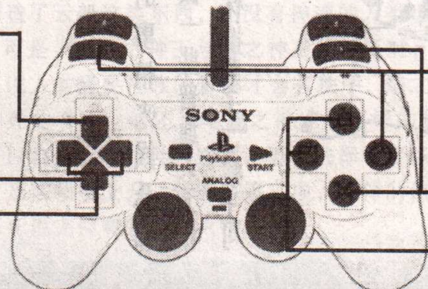
烦恼多多的温柔姐姐一空野萌(モろのきえ)

现年15岁,中学3年级学生。在这个15岁的暑假中,萌姐姐即将面临高中的入学考试,并且也下定决心要考上高中。但是在此之前,她面对升学压力及与男友之间的问题,似乎很多烦脑的样子,大部份时间都一个人呆在房间里。事实上,她对主角"我"就像对持亲弟弟一样,是个温柔的好姐姐。

单纯小男孩一我(ぼく)

今年9岁,小学3年级学生,于都市出生,也于都市成长。但是好奇心却是出奇地旺盛。现在自己的母亲已经快生产了,他也非常地关心母亲,在经过一个月的乡下暑假生活,经过的名式各样的经验,多少也成长了一些……

操作方法:





在选项画面中,"我"可以在其中检查所有的所持物,也可以更改我现在手上的持有物,如捕虫网、钓鱼竿等,亦可以查看日期、所在地及查看捕获的昆虫等。

暑假计划书

"我"的一天

在"我的暑假"中，无论做了什么事都不会导致 GAME OVER，最主要的目的是体验游戏中的所有事件，并且完成绘图日记，如果在一天中什么成果都没有的话，当天的绘图日记就会变成"今天什么都没发生"的结果。虽说暑假有三十天，但是有一天的空白都不行的。而游戏的结局分别各有五种，尽量体验所有事件吧！！！！

每天的行动模式几乎成了一个公式，起床、早餐后即是自由时间，玩家快进行晚餐时，空野叔叔便会出来找"我"，无论身处何地，都是立即被空野叔叔带回家去。晚餐后即是短短的自由时间，并且由于晚上的缘故，空野叔叔限制"我"只能够在空野家附近活动。到达就寝时间，就是"我"写下绘图日记后睡觉的时候了。接着就又是第二天的开始。虽然时间分配得如此恰当，但玩家们所利用的就是在这时间内，尽情地玩。

- 起床
- 跟收音机做体操
- 早餐
- 自由时间
- 晚饭
- 自由时间
- 写绘图日记
- 就寝（记忆）
- 第二天早上

暑假的第一天——8月1日

在暑假的第一天，"我"将被父亲开车送往空野家。当到达时已是黄昏时候了，经过自我介绍后，薰阿姨将我带到"我"的房间，并告知离晚餐还有一个小时，在这一个小时内，先去见识见识空野家吧！不过，由于快到晚餐时间的缘故，所以活动范围只限于空野家中而已。



←二人一定要商量一下？吃什么晚餐呢？兄妹





←哦！说，可是完全免费的家庭装，对于「我」来

←当然，晚饭到底要吃什么，还是要向阿姨咨询的。

第一个见面礼——昆虫标本工具

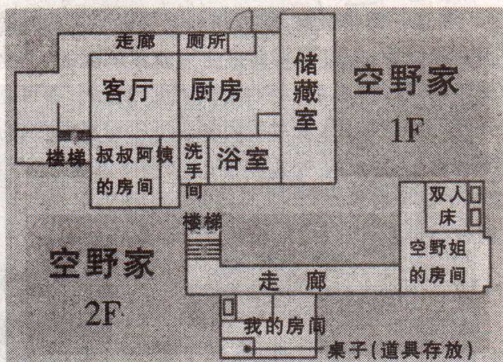
在"我"离开房间后，由楼梯来到一楼会立即遇到在此等待的空野叔叔，以询问"我"要做什么自由研究为开头，决定要赠送"我"一套昆虫标本工具。但并不是立刻可以取得，必须在晚饭过后，再和空野叔叔对话，再回到二楼房间，即可在桌上了取得。

每天的猜晚饭游戏

自第一天开始，只要是下午空野阿姨在厨房中作菜时，和她进行对话即可进行猜晚饭游戏。自三项菜色中猜测今晚的晚餐，答案于晚饭后向坐在客庭的空野阿姨对话即可得知对错。

身体的清洁很重要！！！

虽然第一天"我"没有出去外面撒野，但是日后每天游玩一天，还是得必须洗澡的。虽然这不是强制事件，但是为了清洁，还是洗吧？前往浴室中即可洗澡。还有排泄也是很重要的，可别忘了一天去一次厕所呀！



→标准的双层楼房，每个人都可以很舒适的居住！相比北京拥挤的住房……哎！真羡慕呀！

免费的麦茶+牛奶

在空野家中，如果调查厨房中的冰箱的话，即可选择喝牛奶或麦茶？而量则不限制，可以一直喝。有趣的是，在开冰箱时，"我"可以注意到冰箱中所置放的东西将随着每天的菜色不同而改变。所以，在猜晚餐前，也可以先来打开冰箱看看。

月夜野的第一天冒险—8月2日

第一件每天的工作！！

在吃完早餐后，薰阿姨便会询问"我"喜不喜欢花？在此有选项，选择是的话，空野家便决定，在接下来的几天中，将由"我"来负责每天牵牛花的浇水动作。牵牛花就在空野家庭院中狗屋旁，调查水龙头后，水即会喷出，如此就完成了，虽然是简单的动作，但可是暑假初期天天的工作。可别忘了啊！！！而在院子中和薰阿姨对话时，薰阿姨会告诉"我"若能够天天好好浇水，等花开时，她会给"我"礼物……

抓虫啦！！

在月夜野中，包括空野家庭院在内，四处都有昆虫的存在，并且可清楚地看见它们不断四处移动。此时只需开启选项画面，选择“ほ虫あぬ”(捕虫网)选项，让“我”手持捕虫网，并对准四处动的昆虫，按下○钮来挥动网子。若网到了，“我”即会蹲下来查看，并可选择是否保存它？若保存它，可将它收入昆虫笼中。

惊异！！西瓜贼的秘密基地？！

终于可以到空野家以外的地方游玩了。但是现在所能够前往的地方实在有限，往龙神池方向走去却因为蜜蜂窝而无法前进，只好往月夜野池方向前进了，而在前进到高速公路桥下时，可发现一处摆有蛮骰的沙发、桌子等的地方。在那里“我”会发现桌上散乱，并且已吃完的西瓜……看来是西瓜贼吧？在晚饭后，空野叔叔也说了最近似乎有西瓜贼出现……

闯祸了……

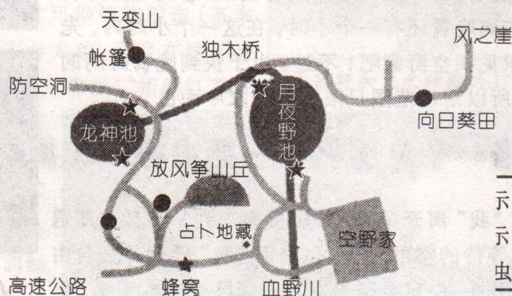
在8月2日一整天中，空野叔叔将会在工房中工作，“我”和他对谈时，可得知预计于日后进行的工作，而在他背后是一个以简单木板架起的棚子，上面摆置了不少空野叔叔的作品。若对其调查，空野叔叔会立刻制止“我”，因为那棚子很容易毁损。但空野叔叔大约会在下午5点左右，即夕阳开始出现时会回到客厅中，若“我”在此时前往工房，并调查那架子，那架子便会立刻毁尽……

无聊的夜晚，来作标本吧！！！

在晚上，“我”的活动范围仅限于空野家，除了洗澡、上厕所、的薰阿姨玩猜晚饭，以及和其他人聊天外，就没什么事了。难不成要喝整晚的牛奶？要到庭院去只抓蝴蝶？还是回房间去把白天抓到的昆虫作成标本吧！回到“我”房间中，使用桌上的昆虫标本工具，首先于昆虫笼中抓出要制成标本的昆虫放置于采集箱中，接着拿起针筒并于粉红色的药罐中吸取药剂，再注射至虫的身体即完成了。接着就可在自制的昆虫图谱中观看自己写下的解说，也可利用放大镜来仔细观察标本。若对自己抓回来的虫不是很满意，或嫌太小，那就用像皮擦把这擦掉吧。



↑哇，真要制作起来好象很辛苦呢！



一身汗水的一天——8月3日

钓鱼竿取得

在这一天早饭前，空野叔叔会告诉“我”钓竿的取得处，而在早饭后，“我”即可前往空野叔叔所说的“储物室”中看钓竿，并取得。此后，到达地图上可钓鱼处，即可立刻钓鱼，并且不必装准，只需对着河水按下○钮即可。钓鱼的方法非常简单，只需将铒抛人水中，并等待鱼来吃。若鱼咬下铒时，手柄将会震动，于此时再按下○钮即可顺利钓起。而铒的种类也各有三种，可在选项画面中更改。

把蜂窝打下来！！！



钓竿在暑假前期，除了钓鱼的功用外，另外一个就是将挡住前往龙神池方向的蜂窝给摇下来。若没取得钓竿，遇上蜂窝“我”只会吓得逃开。但取得钓竿后，若面对蜂窝时按下○钮，“我”即会拿着钓竿去摇动蜂窝，但并不是一摇就掉下来的，必须连续摇四次，并且一天只可摇动一次。

下田工作，摘玉米！！！

在早饭过后，空野夫妇将自行决定“我”接下来的活动，提议一起前往玉米田摘已经熟了的玉米。虽然这个事件是强制发生的，但是去或不去则是看“我”如何行动还有玩家们的意思了。若决定去，于下午前往玉米田即会自动发生，“我”必须将田中所有的玉米摘下，并放置于篮中，一次只能摘一个，全数摘下后即完成事件。较需注意的是因为一片绿色，所以有些玉米看不大清楚，必须仔细寻找。

是真？是假？空野叔叔知道了吗？



在前一天，若是我将工房中的棚子弄坏的话，再次前来工房中，在叔叔背后调查棚子的话，叔叔会告诉“我”他怀疑是不是棚子不够稳固所以在半夜里自己坏掉了？但是，若过了五点之后，叔叔离开工房，原本想再次进入瞧瞧，却发现平常不锁上了？是不是空野叔叔已知道“我”干的好事呢……



萌姐姐初次现身!!!

在8月3日晚餐过后,将可发现不断有笛声。自客厅出来,到走廊一看,是萌姐姐坐在那吹横笛。这也是三天以来,除了早晚餐之外她第一次现身。

新鲜与刺激混合的一天——8月4日与诗的约会



与诗的约会

在早餐过后,诗会自动提出邀请表示要带"我"出去游玩,而在早餐后,她会先在走廊前等"我",之后再行进至通往占卜地藏方向的桥上与她会面。一路追赶至占卜地藏处,诗会突然踢地藏菩萨,并且会出现一个"小吉"。诗告诉"我",这是占卜地藏,只要轻轻地敲声,即可占卜。此场景过后,"我"什么时候都可以回来占卜,占卜结果将影响游戏中随机决定要素。如捕甲虫,若占卜结果是"大吉"成功机率将比"大凶"高出六倍以上。

接着在前往秘密基地附近,将会遇上早已到达并不等着"我"的诗,诗会都"我"在都市中不曾见过的花——密花,并且试着去吸它的蜜汁。都市中长大的"我",还是第一次体验到"吸花"的甜味……之后,跟着诗前往月夜野池附近,会发现薰阿姨正在等待我们,在拍摄一张相片后,诗就打算离开了。"我"和诗的约会就此结束。

西~瓜~贼啊!!!

在结束与诗的约会后,若顺着原路往占卜地藏方向走回,将在于半路上的西瓜田遇上西瓜贼的事件。但是"我"并不当场捉他,而是躲在暗处……但是,此时"我"的老毛病居然犯了!!! 紧张就会打嗝!! 西瓜贼也发现了打嗝声了。立即过来查看,就在快发现我时……山中响起了山狗的叫声,西瓜贼也因没发现我误为刚才的声音是山狗的叫声,"我"就这样得救了。



啊~吃不下了~

如果在昨天,"我"前往玉米地帮忙的话,在今天下午12时至17时为止,可于空野家厨房中看到一盘已煮好的玉米,还有站在一旁大叫吃不下的萌姐姐。这可是她除了早晚餐外第二次现身啊!!

感动的一天——8月5日

不想家的"我"

在早餐过后,和在庭院晒衣服的薰阿姨对话时,薰阿姨会突然问起"我"会不会想家?而在此对话是无法选择的,"我"都会自动回答不会,薰阿姨会称赞"我"像个大人一样坚强。而薰阿姨则会和提起当年她独自一个人往在东京工作,没多久就立刻想家的事。

黑夜下的山谷……

晚餐过后,空野叔叔表示将离开家里一会儿。也就是说,今晚他将不在家里,而在刚说完他今晚出门的事,他立即提醒"我"在晚上他不在的时候千万不能跑离空野家,尤其是萤火虫泽附近的地方,由于是夜里又黑,一不小心发生什么事就不得了了。

"嗯!!我知道了!!"刚这么回答的,"我"在心里突然有一种感觉,似乎如果不把握今晚的机会,以后就再也没机会在晚上去萤火泽看萤火了……

月夜野的孩子……

若在昨天"我"经历了西瓜贼事件后,今天前往高速公路桥下的秘密基地中,会和昨日的西瓜贼见面。起初,那个西瓜贼少年,认为眼前出现的"我"他从来没见过,还问我要不要吃西瓜?不过,两个人接下来的对话中,他知道了眼前的"我"是空野叔叔家的借宿孩子,真是糟糕了……虽然只来一个暑假,但不至于向空野叔叔告密偷西瓜的事吧……

最后,以男子间的约定,"我"不说出西瓜的事。而"我"和眼前名叫胜(ガッツ)的少年,则接为同伴,原本无法进入的秘密基地对我开放了,我作为特例,就像同伴一般,可随意进出。胜告诉"我"于日后,经常会有同伴前来秘密基地中,也经常有甲虫及锹型虫的比赛,经由胜负来决定昆虫的交换。



谁知道我还会遇到什么事情呢?虽然生活是快乐的,但总有些插曲发生,才会更充实呀!



前往新地带的一天——8月6日

睡过头啦!!!

在这一天,"我"是被诗叫醒的,不过这个事件的发生前提是必须昨晚偷偷地跑去萤火泽玩。睡过头的后果没什么,只是"我"会少一

天的早晨收音机体操的参加次数而已。所以，两方得选择一方进行，若去萤火泽，第二天就会睡过头。若为了31天完整完成收音机体操的话，那么昨晚就只能够离开空野家。

嘻嘻嘻～又闯祸了……

今天，空野叔叔并不在工作房中，而是在西瓜田，主要是在那里站岗防止西瓜贼再度前往偷取西瓜。但是若回到工作房，可发现工作房并未锁上?！进入查看，原先被“我”毁损的棚子修好了……如果“我”皮一点的话，就再去调查吧！将会再次将棚子弄坏。啧啧啧、真是搞破坏，嘎哈哈哈哈哈哈哈……

秘密基地中的各位……

昨天认识了秘密基地中的胜，今天再次来到秘密基地中，见到了除了胜之外，其他两个秘密基地成员，分别是爱看画的“眼镜”还有“脂肪”。在经过介绍后，随即可于秘密基地正中央的桌子与秘密基地成员们进行甲虫及锹型虫的昆虫相扑比赛。但是现在“我”应该是没有任何的甲虫及锹型虫才对。于日后再过来进行昆虫相扑比赛吧！！！

甲虫最爱吃……

若与秘密基地其他成员会面，并进行了昆虫相扑比赛的话，那么在当日晚上进行晚餐后，“我”便会向空野叔叔提出“如何才参够抓到甲虫及锹型虫”的问题。空野叔叔告诉“我”甲虫和锹型虫都喜欢吃甜食，制造甜食最简单的方法就是利用糖加上水，做出最简单的糖水，并涂于甲虫及锹型虫经常出现的树木上即可。

经过说明事件后，“我”即可无时无刻利用厨房的流理台制造糖水，并涂于树木上即可于第二天前往收取甲虫啦！而甲虫的出没处，请参照地图吧！

蜂窝终于掉了！！！

若自拿取钓竿第一天开始，每天前往蜂窝处以钓竿去摇动的话，到今天为止是连续第四次，可成功的摇下来，并且可顺利地前往龙神池方向了。在蜂窝前方就有两处甲虫出没的树木，可别忘了涂上糖水啊！！！

疼痛与期待的一天——8月7日

蜜蜂的反击！！！

在8月3日拿取得钓竿后，即可前往蜂窝处使用钓竿逗弄蜂窝，而自8月3日起就每天都拿着钓竿去逗弄的话，在8月6日即将顺利地将蜂窝打下来。不过自8月7日起，若又来到蜂窝处，可发现蜂窝又回到树上了。如果这时“我”野一点，又拿钓竿去逗弄它的话，可是会受到蜜蜂的追击，而且想逃也逃不过并且当场昏迷过去。当“我”醒过来时，已经身处空野家了，并且还是薰阿姨把“我”给带回来的。如此只会浪费时间而已。所以别再去逗弄蜂窝了吧！但是…换一个角度来看，若不断去逗弄蜂窝，不断被叮，“我”还是一样一段时间就没事了…我真是铁人啊！

风筝??给“我”的??

在早饭前，“我”会说到昨天前往放风筝山丘的事，使得空野叔叔决定为“我”做一支风筝。而早饭过后，“我”即可依空野叔叔所说前往客厅，并且找出书架上的“快乐风筝百科”，而在风筝百科中，以左右来选择“我”所想要的风筝，选定后即可将游标移至要拜托空野叔叔制作的风筝上，按下按钮后再前往工房告诉空野叔叔自己想要的风筝即可，约两天左右，风筝即可完成。

不过，风筝的制作事件是有前提条件的，“我”必须于昨天将蜂窝摇下来，并且前往放风筝山丘。如果去过了，在今天早饭前，“我”才会说出前往放风筝山丘的事。

萌姐姐的采花事件！！！

虽然风筝必须等两天才会完成，但是“我”还是想前往放风筝山丘方向，打算寻找适当的大树捕捉甲虫。不过在经过蜂窝处后，即可看到萌姐姐似乎正四处寻找着什么东西?在对话后，“我”决定帮助萌姐姐摘取花朵。

和8月3日的摘玉米工作一样，“我”必须寻找画面中三朵组成的黄色小花，采取后交给萌姐姐，而一次只能摘下三朵一组。来回完成摘下、将花交给萌姐姐的动作即可。而在所有的黄色小花摘下后，萌姐姐即会离开。

请注意，此事件为早上8点至下竿点止。若超过了，也就错过了这个事件了。

四处游玩的一天——8月8日

可怕的井…

在早饭过后，薰阿姨自动会提到从空野家去往蜂窝的路上，许多叉路中的一条尽头处有一座水井，对于月夜野中许多好动的孩子实在很危险。并且会一再告诉我可不要轻易靠近那座已经干枯了的水井，事实上…



终于可以进入了……

在早饭过后，前往庭院和正在晒衣服的薰阿姨对话，可得知现在已可以进入空野姐妹的房间了。而以后，只要萌姐姐在房间内，“我”就可以随时进入。不过若萌姐姐离开房间，房间的门还挂上了“不准进入!!!”的牌子。

若在薰阿姨说完后随即前往空野姐妹的房间，即可立即发现正在用功的萌姐姐。不过萌姐姐告诉“我”虽然以后可随时进去玩，但是若她在用功，则不能太吵呀～～～

抓甲虫!!!

呼……今儿终于没有什么特殊的事件，让“我”可以好好地去抓甲虫了。而现在大部份可抓到甲虫的树木都位于前往蜂窝方向的树林中较大的树木，调查后即可查看树干上有什么?就算没有，也可以选择涂上糖水或是踢树干。而这些树木，不需要特意去寻找，若看到较为巨大的树干，再进行调查吧!而在抓甲虫前，记得前往占卜地藏占卜，若能够得到“大吉”，甲虫的发现几率则是最高喔!!!

烟火大会……

在晚饭过后，前往客庭中和正在看报纸的空野叔叔对话，将可得知最近有烟火大会，不过实际的举行日子则是忘了。但是在“我”的房间窗户中，即可很清楚地看到烟火。事实上，今晚就有了，如果回到“我”的房间中调查窗户的话，即可看到烟火……



大丰收的一天——8月9日

哇!!!好大的鱼!!!

早饭过后，若前往月夜野池钓鱼处，将会发现一只比一般鱼大上好几倍的巨鱼!!!

不过现在是无法钓上来的，无论如何去试着钓都无法钓上来。而晚饭过后，“我”将会提出此事询问空野叔叔，空野叔叔告诉“我”必须使用特殊的诱饵才行，不过制作这种诱饵要用上少许动物的毛才行呀，他只是举例说明，空野家狗身上的毛应该可以……

美丽的夕阳……

在和空野姐妹房间中的萌姐姐对话时，从她的话中得知在空野姐妹的房间中可看到非常美丽的夕阳。而“我”若在下午3点至5点左右的时间前往空野姐妹房间，并调查窗户时，即可看到美丽的夕阳……



照片洗出来了喔……

若在8月4日经过了和诗的约会，并且于月夜野池附近遇上薰阿姨，且薰阿姨帮“我”及诗拍照等一连串的事件后，薰阿姨将在晚饭过后给“我”一张照片，就是那时拍下来的相片。



↑这是我跟诗的照片，留下这样美好的回忆真是令人高兴呀!

凶器!!!

在这一天，可在工房旁看到正在砍柴的空野叔叔，不过因为斧头的锋面似乎已经钝掉了，所以像是不大能砍断木柴的样子。在下午时分“我”前往储物室中，可发现置物架上挂着一把斧头，可以取下。如此一来，于地图中独木桥处，砍断岸边的大树，可以成功地搭起独木桥。不过，砍断大树并不是一天就可以成功的，和蜂窝一样必须天天来砍，而且得耗时五天。若时间足够就立刻前往，并开始天天执行吧!若晚上一二天砍断木树前往风之岸，虽然可以成功到达，但却会错失……



风筝!!拿到啦!!!

若能够在2天前，也就是8月7日时查询客庭中的《快乐风筝百科》并且前往工房请叔叔帮忙制作的话，今天就是完成的时候了。别忘了前往拿取风筝喔!!!另外，坏孩子们应该注意到了……叔叔把工具中的棚架修好了……呵呵呵呵……

满心感动的一天——8月10日

萌姐姐的小黄花……

在经过8月7日的帮萌姐姐采花的事件后，在早上前去空野姐妹的房间中，将可发现虽然萌姐姐不在房间内，但是房门没锁上。进入房间后，调查萌姐姐的画桌，即可发现……之前所采的那些小黄花，都被做成押花了……



←啊—太狠了—!竟然把我的心血给压瘪了!!

花开啦!!!

自8月2日开始，若“我”每天都有对牵牛花浇水的话，即可顺利地于今看到牵牛花开花。并且“我”会兴奋得立刻叫薰阿姨来，薰阿姨为了纪念，告诉“我”待会儿就来帮“我”照相……



←花开花落，个中滋味，只有尝试过的人才有体会呵！

喔!!!人造卫星?!

前提条件是于8月9日前往放风筝山丘放风筝，如果第二天又来放风筝，那么在刚抬起头望向天空时，即可看到一道光芒自天空闪过，仔细一看，居然是……人造卫星?!

月夜野池中的大鱼可别忘了!!!

在昨晚晚饭时，空野叔叔对“我”说了要抓月夜野池中的大鱼，就必须得用较为特别的鱼饵，而特别鱼饵的制作，需要动物的毛，他只是举例家中小狗的毛应该可以。“我”于昨晚开始即可去拔下但并没有用，因为拔下后，必须于白天前放工具房交给叔叔，才能够拜托叔叔代为制作诱饵。而且必须耗时二天的时间。

像是以萌姐姐为题的一天——8月11日

一脸幸福样的萌姐姐……

在早饭过后，萌姐姐告诉大家她要去山下，为的是去寄信。而薰阿姨则只要她带料酒（日本食材的一种）回来……不过在下午2点后，她就会回到家中，而和她对话，她只是说一些不清不楚的话，只能够让人看出她现在很开心、快乐、而且非常地幸福……不过，不管“我怎么问，她都不说是发生了什么好事……



←说些什么？不知姐姐她又要



→落日夕阳中沐浴着真正的陶醉。

随“我”玩喔!

在8月11日这天，除了萌姐姐晚饭后的事件外，没有什么特定的事件。所以，平常因为要补足所有事件而无法前去捉甲虫、玩虫相扑或放风筝等等，就趁今天好好玩个够吧!! 首先，前往放风筝山丘放风筝的话，若能够将高度拉至超过120m以上，即可以再去拜托空野叔叔制造下一个等级的风筝，并且在回去的路上也会再度碰到薰阿姨为“我”拍照留念。

烟火与浴衣

喜欢收集绘图日记的玩家们要注意了!! 在晚饭之后，将会强制发生薰阿姨问萌姐姐带了什么名产回来了？萌姐姐表示她带了烟火回来了，薰阿姨随即问“我”要不要穿浴衣，无法选择，接下来会立刻前往空野家庭院，并开始穿着浴衣玩烟火。而烟火和浴衣则是“我”今天写下绘图日记的重点了。重点是烟火?还是浴衣?则是由游戏程式随机决定。



←这个喜悦黑夜中发生的故事，是“我”在都市生活中所无法经历的。

前往新领域的一天——8月12日

去世的小哥哥……

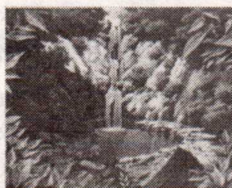
在这天早饭后，空野叔叔告诉“我”在早上将有个法师来到家中，为的是三年前去世的小哥哥，今天是他的忌日，希望我能够留下来参加法事。无法选择，法事是一定得参加的，而时间是早上8点至早上10点。法事过后，若去和位于庭院的薰阿姨对话，多少可得知一些那位去世的小哥哥的消息……

鱼饵完成!!!

如果在8月10日，根据空野叔叔所说，从空野家小狗身上拔下一撮毛（这些是制作鱼饵所必需的材料），并且在8月10日那天，将那撮狗毛交给空野叔叔的话，即可在两天之后，也就是今天制作出新鱼饵了。赶快去找空野叔叔要新鱼饵吧！

喔! 独木桥完成！！

若于8月8日取得斧头开始每天前往独木桥处砍一次大树，那么今天刚好是第五次，即可将大树砍倒并形成独木桥往风之崖。顺带一提，在前往风之崖的路上，可看到还有一个蜂窝，如果用钓竿去摇动它，并没有任何特殊事件发生，同样会被群起的蜜蜂叮伤并在空野家中醒来……不过，由于过了独木桥处，要回去空野家的话，会花上不少时间，若是故意去摇动蜂窝的话，即不会在任何影响，又可以短时间回到空野家，可说是一种另类的移动方式了。







超自然的一天——8月13日

见鬼啦!

在早饭过后，“我”兴奋地迅速再次通过独木桥去探索风之岸区域了。不过，当通过独木桥到达一处较为险暗的森林时，“我”居然看到一团蓝色的光芒，眼前的异样让“我”第一时间想到——见鬼了!!! 接着连动都不敢动，就这么地昏过去了。而清醒过来时，那团蓝色光芒亦已经不见了……



和诗的约会……

在晚饭后，“我”并没有说出在独木桥方向看到怪异的事，反到是告诉大家在风之岸看到许多云，感到很将观。然而诗立即接话，并且和大家开始讨论起云的形状，打算要寻找新奇形状的云，便和“我”约定，在明天两人一起前往风之岸寻找新奇形状的云。





虫相扑?好久没玩了……

在“我”上述，前往独木桥后方发生可怕的见鬼事件前，其实可以先去秘密基地中玩虫相扑游戏。由于一般时间，“我”都为了一些事件而东跑西跑，使得整天的时间都花在这些事件上，所以若一有时间经过秘密基地，不妨就进去玩个一两场虫相扑吧!不过可玩过头，使得“我”错过了事件上的发生时段了。

想起妈妈的一天——8月14日

去?还是不去呢?

就如同昨晚所约定的，早饭过后，诗便非常兴奋地要前往风之岸了，并且先走一步，而“我”只能随后追上而已，第一个会面点在于独木桥后。由于这件事将占满一天的时间，“我”也可选择赴约或不去。但是去的话，将可见到不少事件，建议还是前往较好。而除了这个事件外，另外还有两件事件发生于今天，可在前往和诗约会见面的途中先执行。

在和诗会面后，将会一路上发生诗回想在自己幼儿园时即死去的哥哥、还有两人在海滩上争论到底对方会不会游泳等，最后才到达风之岸上。而到达风之岸后，也已经是夕阳西下的时候了。不过在这时候，正好见到红红的阳光照射在云上。两人见到了无数形状特异的云朵。其中“我”还见到了一朵……

回到空野家中，若在晚餐后上楼和萌姐姐对话，可得知“我”当时看到云的形状有点像妈妈……难到“我”已经开始想家了吗?



明天就是投降纪念日了……

在8月15日，是日本的投降纪念日。明天就是投降纪念日了，若在早饭后，我并不立即前往独木桥后方和诗会面，可在空野家庭院中见到薰阿姨，和她对话可得知明日就是投降纪念日，并且令她想起当年美军士兵行走于她家前的情景。她说当时原以为美军是即凶暴又残忍的代名词，所以在潜水艇自海面浮起，美军尚未登陆，她就已经躲入家中了。但是她所看到的是抱起小猫并且逗笑着的美军。心中感想:“同样都是普通人嘛……”。



胜的回忆……

同是在前往寻找诗的途中，若经过秘密基地时，可先行进入和胜对话。一直都只是问着“我”一些都市中问题的胜，突然说起了自己小时的故事……

无聊的看家日—8月15日

突然间的看家任务……



在今天早饭前，空野叔叔会告诉“我”今是空野家全家前去扫墓的日子，希望“我”能够乖乖地留在家中看家。而薰阿姨告诉“我”在月夜野虽然不致于有小偷进入空野家偷东西，但是还是希望“我”能够不离家半步。当然了，“我”是一口就答应了。不过一整天都待在空野家实在很无趣。当然是看自己的意愿。是要看家?还是要偷跑出去玩?

投降纪念日特别节目

由于8月15日是投降纪念日，在今天若在早上时间打开电视的话，将可看到投降纪念日的特别节目。不过……暑假在家里看电视好像太不对……还是出门吧!!!



→一个人呆在家中除了看电视外，还能干什么呢?

形状奇怪的石头……


↑这到底是什么呢?

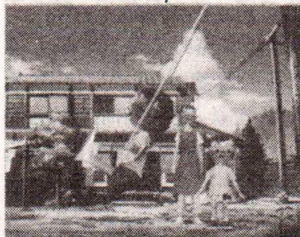
如果“我”不乖乖看家而跑出去玩的话，并且又向风之岸方向跑去，在刚通过“禁止游泳”的标示牌时，突然有一块石头自山丘上滑下来，仔细一看，这块石头的外型很奇特。所以将其收了起来，而一时之间也不知道它有名称，所以暂称为谜之物体。

而在晚饭过后，“我”询问空野叔叔，并将石头的样子描述给空野叔叔听，空野叔叔听了之后立刻就知道这谜样物体事实上只是鲸鱼死后沉入海底，长年下来所形成的化石，而“我”所描述的就是变成了化石状态的鲸鱼耳骨。在得知今天所找到的是鲸耳骨后，晚上写完绘图日记，睡着后即梦到了……


←好象是鲸鱼耳骨化石啊!

新奇有趣的一天——8月16日

空野叔叔所架设的秋千


↑尽情秋千的感觉……好好!

在早饭时，空野叔叔会告诉“我”。在早上收音机体操时，“我”也看到了，在空野家庭院中的大树上，架设了一具荡秋千。之后，随时“我”都可以前去游玩荡秋千。只不过，接着空野叔叔说话的是薰阿姨，“从那时候起已经三年了……”。三年?那么说这具荡秋千是去世那位小哥哥的?小哥哥，谢谢～～

再次前往新地带的一天——8月17日

谜样的美女大学生……

在早饭前，诗突然提起了“浴室姐姐，在今天早上就来了!!”，薰阿姨立即接口“是啊，还经常带来仙台七夕时的名产呢……”，萌姐姐亦问道“今年她会在哪扎营呢?”空野叔叔立即回答“大约在龙神池再进去一点点的地方…”

空野一家，你一言我一语的，听的“我”搞不清楚他们口中的“浴室姐姐”到底是谁?

在经过询问之后才得知，原来是一名女大学生，经常于暑假时前来月夜野露营，然而，“浴室姐姐”的外号是因为她经常来借浴室的缘故。另外，空野叔叔都称她为“狼女”……

萌姐姐莫名的不安……

自前几天，萌姐姐就一脸幸福的样子，心情一直处于高兴又快乐的状态。但是今天去扫墓回来后，“我”前往空野叔叔房中和她对话，她会立即问“我”今天邮差有没有来。似乎是急着等待前天寄出那封信的回信一样。之后她开始变得苦脑、烦燥，不断地自言自语，回想当初寄信时到底有没有贴邮票……到底是怎么一回事呢?

该回答什么呢?酒池肉林吗?

在晚饭前，也就是空野一家回来时，薰阿姨将会问“我”今天过的如何?选项共有三个，“过得一切顺利”、“酒池肉林般的一天”、“跟恶梦一样!!!”，如此三个选项，当然乍看之下，选第一个是最好的了，最有趣的是第二个选项，过的像酒池肉林一般……?

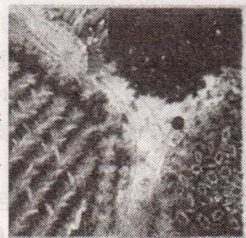

←真不知道该如何圆满地回答是好。

与庞大数量的向日葵合影

自今日开始，只要“我”向风之岸方向前进，在经过向日葵田时，会在这遇上薰阿姨。并且薰阿姨会立刻提议就地帮“我”照一张相。

诺拉怪怪的喔……

晚上，空野家中名为诺拉的乳牛似乎没有什么精神，颇为奇怪，而空野叔叔告诉“我”这可能是狼在最近开始现身了……而除此之外，空野叔叔也说起了当初诺拉突然出现于空野家门口，并且也没人认领，最后诺拉就住进了空野家，并且也成了空野家一份子的乌龙事件。


←照相还是少不了的。

谜样的照相机……

在前往龙神池的路上，会在森林中的叉路遇上不知谁所设置的照相机，并且感应器似乎感应到“我”随即将“我”拍下……而在镜头另一头，是一只死鸡挂在树上……?看来像是要引出什么动物再将它拍下的样子，是什么动物呢?

帐棚发现!!!

在经过树林来到龙神池后，即可发现，原来无法到达对岸的河流上架了一块木板，以这块木板当桥来到对岸之后，即可发现一处已架好的红色帐篷以及似乎是刚才熄灭的营火……是空野一家人口中所说的“浴室姐姐”吗?



完全看不懂的书……

→好旧的一本书呀！

在前进到龙神池之后，若朝瀑布后方的洞窟中前进，将可在洞窟底端发现一本非常老旧，并且被一个非常老旧的盒子包装着。打开来一看，书中尽是“我”没法子看得懂的文字。书中是以一种非常微妙的手法写下文字，但是却没办法看出来是写些什么？

→完全看不懂，放弃算了。

密秘武器宣言！！！

在8月17日这天，如果“我”在秘密基地中，比赛虫相扑并且不断地胜过胜的话。胜于最后将会提出秘密武器宣言！！！扬言即将拿出最强的甲虫！！！

死气沉沉的一天——8月18日

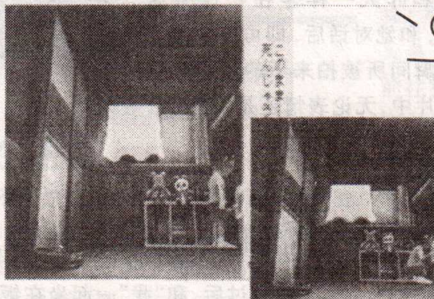
突然到来的一封信……

在早饭过后，邮差来了，萌姐姐马上变得非常紧张，表示自己去拿信。但是，前去拿信的萌姐姐却没有回到饭厅来，似乎是拿了信就上楼进房间了的样子。

在早饭之后，若进入空野姐妹的房间，会看到萌姐姐趴在床上一句话都不说，就算“我”上前去和她对话，她也是吞吞吐吐说不出个所以然来，最后也是请“我”让她一个人好好静一静……

秘密武器登场！！！

就如昨天胜所说的，今天将拿出秘密武器，如果在昨天达成条件让胜扬言要取出秘密武器的话自今天开始，若在虫相扑中将自己的甲虫定位于最高等级的话，胜即会拿出前所未有的大甲虫…



好凶的沙织姐姐！！！

在前往龙神池的路上，也就是昨天发现自动照相机的地方，将会发现一名女子似乎不断地在查看那具自动照相机。上前去和她对话后，发觉她实在很凶，动不动就做状要打“我”。不过，在直觉上，她应该是很温柔的才对……

而在此之后，从“我”和她的对话之中，“我”得知了她就就是那名空野家口中的“浴室姐姐”以及“狼女”。她名叫沙织，现在是位于仙台的某大学的学生，专业是自然科学，所以利用暑假时间前来月夜野做自然研究。在“我”离开之前，她还告诉“我”，明天如果有空就去找她吧！她有很多有趣的书……

还是没啥生气的萌姐姐……

在晚饭时，萌姐姐和早上信件到了前判若两人，毫无生气，甚至没有胃口吃饭。并且在全家还未吃完前，就离开了餐桌。在饭后，“我”来到了空野姐妹的房间中，萌姐姐还是一样趴在床上……到了晚上她更为消沉了……甚至于还想就这么不吃东西下去，到最后死去……



心情复杂的一天——8月19日

萌姐姐的振作？

虽然今天早饭时萌姐姐并没有出现，但是在早饭过后，“我”前往空野姐妹房中，还是看到萌姐姐趴在床上，和她对话后，发觉她的回答多少比以前有点精神了，但是还是没有多说任何事。到了晚上，晚饭过后“我”再来到空野姐妹房中，发现萌姐姐已不再趴在床上了，并且坐在书桌前告诉“我”，她很抱歉之前的异状让大家非常担心，并且还下定决心要好好节食？真是奇怪，难不成她之前心情不好是吃饱了撑着了？

又见鬼啦！！！！

在8月19日这天，若“我”前往风之崖方向，将会在上一次遇到谜样蓝色光团的地方，再度遇上一次。而此次蓝色光团最后会化身成一个狗的外型，并且自“我”的眼前走过。这次……“我”可是非常地确定……撞鬼啦！！！

而在晚餐时，“我”问叔叔，是不是完全相信自己所看到的、所听到的任何事情？最后“我”告诉了大家，当天已经是第二天见鬼了，却被诗当头棒喝别撒这种谎比较好，而空野一家也都是半信半疑，并没有任何一个人相信“我”真的见了鬼了……

走呀！！！前往沙织姐姐的帐篷喽！！！

还记得昨天昨天遇到沙织姐姐后，她说了什么吗？在走之前，她告诉“我”今天可以去她的帐篷找她，她有非常多有趣的书。虽然“我”对于沙织姐姐所说的那些书没兴趣，但还是过去看看吧！来到龙神池旁后，随即看到沙织姐姐的帐篷，而沙织姐姐则只是坐在一旁的椅子看书而已。而沙织姐姐亦允许“我”进去帐篷看看，不过有些属于淑女的东西不许碰，我立即反问：“谁是淑女？”差点又被打一顿！！！在进入帐篷后，只看到一堆堆成山的书和相片……

古井的用处到底是……

如果昨天,"我"在虫相扑的比赛中战胜了胜的秘密武器的话,他将会告诉"我"只有秘密基地成员才知道的秘密通道,也就是薰阿姨所说那口不可接近的古井。经由那口井,将可直接越过天变山原本被封锁着的登山口,也可登上天变山顶峰。

气氛不对劲的一天——8月20日

萌姐姐的强烈发言!!!

在早饭过后,"我"将发觉萌姐姐还有空野叔叔、薰阿姨三人于客厅中似乎正在讨论着什么事情?而萌姐姐又显得特别激动似的。原来三人正在讨论着萌姐姐的初中之后是否到外地念书?还是留在月夜野?虽然空野叔叔并没有非常积极地反对萌姐姐的看法,而且是以好言相劝的方式,不过萌姐姐的反应还是非常地激烈,强烈地表达自己对未来的自信已经没了……坚决初中毕业后,即不考高中,更不想上大学,只想一生留在月夜野…

难看的照片!!!

若在和沙织姐姐相遇之前,也就是从自动相机于森林中登场时,每次经过都刻意去相机前走动,让相机的感应器接收到感应,并且将"我"拍下,如果有达成以上条件。在今天前往龙神池旁,沙织姐姐还是和昨天一样坐在帐篷旁看书,和她对话后,即可得到当时一瞬间所被拍来下的表情。在相片中,无论表情还是姿势……都难看极了。



鞭炮入手!!!

自8月19日开始,19日、21日、25日等,若于早上十点之前前往秘密基地,将可在桌上得到鞭炮。之后,在空野家庭院之中,诗经常盯着地上看的地方,若对其按下○钮,会…



↑通过古井可以到达天变山,有点像乾坤大挪移呀!

又见鬼了!!!

今天,在前往龙神池寻找沙织姐姐的路上,才刚过地藏菩萨时又再度遇上算是第三次出现的谜样蓝色光团,而"我"也深信,那应该就是鬼魂了……这次能够更为清楚地看出它是以狗的形态出现,而"我"第一眼看到它随即又腿软跌坐在地上。而这次它走到"我"眼前随即低下头去看着"我"为了抓甲虫而做的砂糖水……?难不成它是喜欢甜的东西……?之后,又是一阵闪光,它又不见了……

心跳一百的一天——8月21日

"我"是色鬼?!

在昨天晚上晚餐过后,沙织姐姐会前来空野家借俗室,若沙织姐姐正在洗澡时,"我"跑去调查浴室的话……沙织姐姐不会怀疑有人,只认为是否有人不知她正在洗澡,而只是告诉门外的人,她正在用浴室。不过……在今天早上,诗却在早餐前,就在"我"未警觉的状况下,突然问"我"昨天是不是有去偷看沙织姐姐洗澡?并且还不分由说地马上骂"我"是色鬼!!!

沙织姐姐的回忆……

在8月21日之后,在到达龙神池时,"我"会发现突然出现了许多的蜻蜓……看起来就像是告诉"我"暑假已经快结束了,并且秋天即将来临的样子。而继续前进和坐在帐棚旁看书的沙织姐姐对话,"我"说起因为群起的蜻蜓而感觉到秋天似乎即将来到,沙织姐姐即会想起小学时代某个秋天全家人来到天变山健行,而后自己却不知不觉地走失了。在漫无方向的行走与寻找下,时间渐渐地流失到了黄昏时刻……

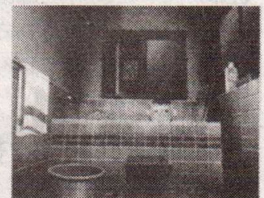
疲累的她随即坐在河边的一块大石头上哭了起来,她

和萌姐姐一起入浴,结果……

在晚饭过后,和"我"一起坐在饭厅中的萌姐姐,在不断地梳着自己的头发一阵子之后,随即问"我"要不要一起去洗澡……?而在进入浴室后,两人在浴池中非常安静,似乎是等着对方说话似的。而萌姐姐却突然说起她失恋了……不过"我"似乎并没注意到,只是脸颊非常地红,并且一下子便倒入浴池中了……

当"我"醒来时,已经是躺在自己床上了,而萌姐姐就站在身旁,一脸惊慌的样子。在看到"我"醒来后,似乎就安心了许多。看来是"我"在浴池中泡热水澡泡得过久了,才会昏倒……





突然听到了一阵动物的嚎叫声……那是日本狼……在听到狼叫声后,害怕的她不得不向夕阳下唯一照亮的道路跑去,接着在不久后遇上了上山来搜救沙织姐姐的青年团……而在现在"日本狼"应该已经是完全绝迹了……说起来,沙织姐姐认为在当时,"日本狼"应该

算是她的救命恩人……

而在听完沙织姐姐述说对于"日本狼"的回忆之后，若在昨天有发生遇上那外型像狗的蓝色光团，并且发现那光团似乎对于甜的东西非常有兴趣的事件。并且已从沙织姐姐那得到自动照相机所拍下"我"的照片。在这个时候，"我"会突然想将原本拿来捕捉甲虫用的砂糖水置放在自动照相机前的点子。不过，如果此项事件发生后，"我"手上的砂糖水便会就此一次消耗完毕，若想抓甲虫可是得再回到空野家中的流理台再调配。要注意!!!

心跳二百的一天——8月22日

喔?!一兆条领带?!

今天早上空野叔叔显得特别兴奋，一直打算着今年要怎么庆祝，庆祝什么啊?原来是空野夫妇的结婚纪念日。而早饭过后，将可看到空野姐妹们在客厅，似乎正在缝制着什么东西似的……而诗立刻告诉"我"要为父亲做一条"超领带"(超级领带)，而"我"立刻吓一跳!!!因为"我"把诗所说的"超领带"听成了"兆领带"(在日文中，汉字"超"音近似)，做一兆条领带?做到手断都有!!!

沙织姐姐的吻喔……

就在遇上蛇的事件之后，"我"再前往龙神池去找沙织姐姐的话，将会发现诗的大嘴巴程度，居然事情才发生没多久，在"我"还没到达龙神池时，沙织姐姐已经听诗说出"我"遇上蛇的事了……而沙织姐姐随即问"我"会不会怕，若选择"怖かった"(吓了一大跳)的话，将会先被她嘲笑一阵，而"我"则是被笑的无地自容，沙织姐姐看"我"这么可怜，发觉自己似乎笑过头了，为了弥补"我"，亲了"我"一下……接着"我"的老毛病又犯了……因为紧张而打嗝……顺带一提，若在昨天有于自动照相机的地方设置砂糖水的话，今天将会发现，那罐砂糖水不见了……

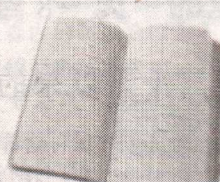


蛇啊!!!

在8月22日这天，若经由空野家后面，往地藏菩萨方向走去，将会突然遇上一只正在脱皮的蛇!!!"我"吓得只是留在原地发抖并慢慢后退，幸好空野叔叔此时正好赶上，也好在有空野叔叔在，才能够顺利地将蛇给赶跑……而在此之后，若离开后再回来，将会于同地点捡到蛇所脱下来的皮。

宝物……

在晚饭后，空野一家人非常开心，由其是空野夫妇，今天不止是他们的结婚纪念日，他们更收到了两个女儿的礼物。薰阿姨说会将两名女儿所亲手做的礼物当作一生的宝物……萌姐姐立刻想象自己是否也拥有一个如此的宝物……?接着便想到初中班上的导师曾说过，在战争时，他曾将一项自己视之为宝物的物品藏在月夜野中……如果是自战争开始就藏起来的物品，想必现在一定很老旧了……而"我"便想起了，在龙神池瀑布后方有一本非常老旧的书……会不会是那个呢?不过，调皮的诗居然在这个时候说老师于当时所留下的宝物是自己的丁字裤……真是……





过来看看，但是得花一点时间，所以在晚饭时再说吧!(以上事件为日间前限定完成)

莫名感动的一天——8月23日

萌姐姐与谜样的书信……

在今天，早饭过后"我"随即前往龙神池瀑布后方洞窟中拿取那本非常古老的书本，而在拿取之后随即再回到空野家二楼，将它交给萌姐姐。而萌姐姐说，这并不是什么外星人的书或信，而是英文……而她也决定将文中意思翻译

而在晚餐前，萌一脸沉重的表情，甚至于要求诗不要再开玩笑了，就只让她好好地念完这份英文信：

> 春天、河流混合着群花纷飞的香味不断地流动着……
>
> 现在……只有在马克吐温先生的小说中才可见到的梦幻国度——美利坚合众国……正在和我最爱的祖国——日本……进行着绝大的战争
>
> 在他们曾经游玩过的深山中所吹起的微风、山间夕阳所照射出的阳光……曾几何时，我亦想亲身体验看看那种感觉……
>
> 虽然到今天为止，我曾不断专心一致地想要去学习他们的语言，但是现在的局势看来，应该已经是极限了……如果再不将这本英文字典藏起来的话……就……
>
> 如果……在战争结束后，我还能够活下去的话……
>
> 我希望能将这份如清水一般无垢的志向及宛如代表告知春天到来的南风一般地，再次传达给远在未来的自己……
>
> 1944年·春……

信件的尾端并没有属名，全家人都沉浸在一种既沉重又感动的气氛里……

在晚饭后，若"我"前往空野姐妹房间中，并且和萌姐姐对话后，萌会告诉"我"，在看过那封英文信之后，之前的烦脑及没自信感，都一口气消失了，相反的还打算自明天起好好加油……真是令人松了一口气啊!

充满活力的一天—8 月 24 日

萌姐姐的反省过后…

或许是昨晚那封信的关系吧？在今天早饭前，萌姐姐突然向空野夫妇道歉？并且也说明了自己决定了…终于打消了不升学的念头，决定还是在初中毕业之后，再进入高级中学继续念书吧！令人担心的是，若决定升高中的话，那么萌姐姐就得一人离开月夜野，并且自己生活了。

不过，此项事件的发生是有必需条件的，就得必须在昨天时，"我"有将龙神池瀑布后洞窟中的旧书信带回来，并且于晚上发生萌姐姐的英文书信朗读事件。

感到秋天气息的一天 8 月 25 日

火窑的点火…

在 8 月 25 日这天，完全没有任何事件，除了空野叔叔的火窑点火之外。事实上，若在昨天晚饭后，前往和坐在客厅中的空野叔叔对话的话，将可发现，他已经决定明天就是火窑点火的日子了。而在今天早上，空野叔叔亦会再向大家提起，他打算今天下竿时就点起火窑的火源。

而火窑的点火约为下竿点至 5 点左右的时间，也就是说天色已经转变为黄昏时，就可以前往火窑处，并且发现空野叔叔已经到达火窑前了。若和他对话的话，即可看到火窑点火的一瞬间。

略带冷意的一天—8 月 26 日

近三十天以来的阵雨…

在昨天的早饭时，空野夫妇才正讨论着，今年的暑假怎么天气都这么好？一点雨水都没有？"我"已经到月夜野三十天了，居然天天都是晴天。昨天话才一说，在今天"我"朝秘密基地方向前进时，将会於高速公路桥下的地方遇上阵雨。并且，于阵雨后离开秘密基地时，将可看到空中有彩虹出现…

悲伤的一天——8 月 27 日

即将离开的沙织姐姐…

在今天前来龙神池寻找沙织姐姐，并且和她对谈时，将发现她已打算明天就收拾东西下山去了…因为暑假即将结束，也是时候该回去了。但是她现在较为头疼的就是，行李这么多，到时候收拾又是一件头痛的事了。而"我"对於沙织姐姐即将回去的事，似乎感到很不开心。沙织姐姐见状立即问"我"怎么了？是不是因为她要走了，而开始感到有些许的寂寞？而"我"立即回答不是！！！而事实上…

沙织姐姐的来访，她带来了…

若在日前就完成了，沙织姐姐回想日本狼、在自动照相机前设置砂糖水、而在隔日又发现砂糖水消失不见等等事件接连完成后，约於今天早餐结束后，沙织姐姐会突然来到空野家，并且指名要找"我"？说是有好东西要给"我"看？一看，是一张照片？！照片中的是…日本狼…？！



而空野叔叔也对"我"讲解了一大串火窑的建造方式及烧方法。我从中得知，今天晚上空野叔叔为了看火所以得彻夜熬夜了…"我"在晚上再来火窑前和正在看火的空野叔叔对话的话，空野叔叔会突然有感而发地作起短诗，并且说出一到了晚上，总觉得就像秋天已经到了一样。



←咦？要准备开始了吗？

看点火→可别忘了来

↑夜晚的到来，令空野叔叔感到秋天的气息。

躺平了的空野叔叔

今天大约中午时刻左右，也就是约 12 点至 14 点左右，若"我"来到火窑前，即可赶上空野叔叔将火窑中温度提升至目标温度的事件。但还是得看"我"到达火窑的时机，不过距离到达目标温度的与否，可从"我"与空野叔叔的对话中看出，就算还未到达，也可以自空野叔叔口中得知大约还有百分之几就可到达标准温度了。若成功地到达标准温度后，在 14 点至 17 点时，空野叔叔就不会再站在火窑旁了，反而是因为昨晚的熬夜累垮了，在工房旁的草地上呈大字型躺平了…

陶器的确认工作

在经过二天的点火、看火、提升温度等，实在是将空野叔叔给累坏了。而在今天若我前往工房找空野叔叔时，空野叔叔告诉"我"今晚就会将窑给打开了，并且把里面烧好的陶器给拿出来。而在晚上，空野夫妇两人都会前往工房旁的陶器置放处检查刚烧好的陶器。也就因为如此，所以今天的猜晚餐游戏解答，必须前来工房旁的陶器置放处才能够找得到薰阿姨询问答案。



有气无力的一天—8月28日

沙织姐姐的留言…

在昨天沙织姐姐告诉"我"她今天将收拾完毕后离开月夜野，今天早上前往龙神池旁她的营地时，她早已经离开了，而原本成堆成山的书及照片也都消失不见了！剩下的只有烧剩的柴火而已。而在柴火旁一棵已倒的树干上，两颗石头压着一张笔记本用纸，看来是沙织姐姐的留言，上面写著："再见了，你可是个不错的家伙……沙织留。"

诞生与毁坏交杂的一天——8月29日

阿姨曾说过的好东西……

还记得刚来到月夜野时，"我"被派任牵牛花的浇水工作，而若"我"每天都确实地进行工作，并且于最短时间内让牵牛花开花的话，在今天早上，薰阿姨将会给"我"当初所约定的好东西…事实上，这好东西，就是薰阿姨在牵牛花开花后连续六天的拍照纪录。为数六张，看在"我"当初能够准时浇花的份上，就收下吧！

和同伴们的道别…

今天已经是8月29日了，也差不多该回东京了，在回去之前，若"我"前往秘密基地和同伴们见面的话，将会进行最后的道别。胜打算毕业后亦前往都市读书，而眼镜则是告诉"我"他会写信给"我"的。而脂肪，则是叮咛"我"，还是多吃一点东西的好，实在太瘦了。

秘密基地的伙伴们……

不止沙织姐姐，"我"本身也是都市中的孩子，在月夜野的生活也只有到31号为止而已。而在今天8月28日，"我"若来到了秘密基地中，基地中的三人也想起了暑假快要过去了。而"我"也即将回到都市里去…

"我"发烧了…？

在今天晚饭时，轮到"我"说不想吃饭了。但也不是在闹情绪，是因为身体不舒服。而在晚饭后，"我"马上回房间休息了。在薰阿姨的照顾之下，已经确定"我"是真的发烧了。所以今天晚上就没有任何的行动时间，只能够吃了药之后就躺到床上去。而"我"发烧的原因是否是因为天气热？还是沙织姐姐离开月夜野而受到打击？那么就不得而知了。

是男孩子就喜欢向日葵的直觉……

在收下薰阿姨所给的连续六天牵牛花拍照纪录后，诗便突然地说了一句，"我"应该是最喜欢向日葵才对。"我"很诧异诗会突然这么说…但是为什么，诗自己也说不上来，只是说一直觉得，因为是男孩子，所以应该是最喜欢向日葵。而在早饭后，"我"前往空野家庭院中原本种植牵牛花处，会见到薰阿姨不断地注视着已经枯萎了的牵牛花。若"我"和她谈话的话，她会说起之前萌和诗她们已死的哥哥，生前是非常喜欢向日葵的…

在经过这些事件后，更奇怪的是"我"作了一场怪梦，梦到风之崖方向的向日葵田中的所有向日葵在一瞬间全枯萎了……

"我"的弟弟，诞生！！！

晚饭过后，突然接到"我"的父亲打来的电话，接电话的萌像是非常兴奋一样，要"我"赶紧去接电话。父亲打电话来是要告诉"我"：母亲已经顺利地产下一名男婴了，也就是说"我"的弟弟出现了，而"我"也当了哥哥了。

迷失的一天—8月30日

诗不见了？！

在开始进行早餐前，诗似乎有什么话想对"我"说，但是似乎想一想又不说了。接着便被大家取笑是奇怪的家伙，但是平常诗被这么取笑时，也只是笑笑就带过了，今天却有出奇的大反应……在早饭还未结束前，诗就离开了，去哪里什么的一切都没说。直至大家吃完早饭时，还是没出现，真不知她跑哪去了……早饭之后，似乎只有薰阿姨一人去找过诗，却同样是找不到，一个人站在庭院中想着诗到底去了哪里了？而在早上，无论去哪里都无法找到诗。约在11点开始至下午17点左右，将可在秘密基地前往风之崖的路上遇上正在四处寻找诗的空野叔叔。但是他和薰阿姨一样没有任何的发现。在遇到空野叔叔后，再前往风之崖方向前进至向日葵田，即可发现似乎正在寻找着什么的诗……在和诗的辩论之下，诗坚决不承认她不见了，只是一个人来到向日葵田而已，但是"我"问她来这做什么？诗则是绝口不提，两人你来我往一人各一句地吵个不停。没办法之下，也只有自己先回去了。在17点过后，"我"便得强制回到空野家了，而在此时，诗也自己回来了。并且手上拿着一束向日葵。而在当天晚上，空野家各成员心情各有不同，其中诗就如同早上一样，和平常的诗大不相同，甚至於还说出从今以后最讨厌的就是暑假…

离别的一天—8月31日

再见了…月夜野……

今天是在月夜野的最后一天了，没有任何的活动时间，在早饭过后，父亲随即就驾车来到。而在和大家道别后，"我"也舍不得地流下了眼泪。明年应该还会再来吧……

假期有限，回味无穷……



007 明日帝国

外文原名:007 Tomorrow Never Die

如今,游戏已成为具有互动性质的产业。许多电影都已被改成了游戏,《007—明日帝国》就是其中改编比较成功的一部作品。游戏中的情节基本上忠实于电影原作,细节的处理也恰到好处,喜欢"邦德"的玩家们体验过这款游戏了吗?

责编:七支剑

PS	厂商:EA	类型:ACT
	发售日:2000 年 2 月 10 日	

由电影"007 明日帝国"移植到 PS 上的游戏,与"合金装备"有着异曲同工之妙,就让我们成为 007 情报员潜入敌人的基地吧!

基础知识篇

操作说明

键	功能
十字键	角色的移动及道具的更换
类比摇杆	角色的移动及道具的更换
选择键	不使用
开始键	叫出主选单
△键	更换武器及装备
□键	使用左侧道具
○键	调查、开门、开车时为射击
×键	射击、开车时为加速
L1 键	蹲下、与十字键或类比摇杆同时按下则作潜行的动作(滑雪状态时为攻击左方的敌人)
L2 键	向左移动(与 L1 钮同时使用则为向左翻滚)(与 L1 同时使用则可在掩蔽物后向左探视)
R1 键	变更为第一人称视点(滑雪状态时为攻击右方的敌人)
R2 键	向右移动(与 R1 钮同时使用则为向右翻滚)(与 R1 同时使用则可在掩蔽物后向右探视)

007 情报序

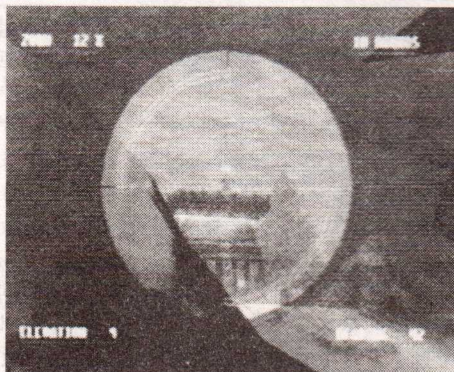
在进入游戏后,玩家是在一片雪原中,必须注意的是要善加利用地形,因为敌人在一段距离内不会攻击 007,这时就利用掩蔽物及狙击枪来攻击敌人,而敌人在被解决后会留下弹药,所以要利用这点来补充自己的弹药,和敌人硬拼则是不智的行为,而在和敌人对峙时,则利用半自动步枪来攻击即可。

苏俄边境地区

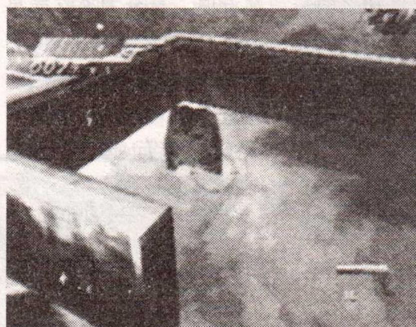
(OUTPOST,RUSSIRN BORDER)

摧毁雷达(LASER DESIGNATE DISH)

游戏开始后先将周围的铁桶及木箱摧毁,在摧毁后可以得到弹药或急救箱(MED KIT),顺着路一直走,在铁闸门前按下调查钮即可开门,顺着路走会看到一台大型雷达,这时按下△钮在左转的道具选择 LASER D,再按下□钮即会出现瞄准画面,将准星瞄准雷达后,再按下 R1钮即可摧毁雷达,同时会出现一架军用直升机,将敌人歼灭后即可得到通行卡(ACCESS CARD),调查门旁的装置后门便会开启,这时就要利用滑雪来逃走(在途中还可表演特技呢!)。









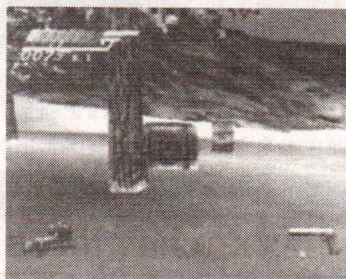
武器基地，汉堡

(RRMS BRZRRR，RUSSIRN BORDER)

拍摄敌人之军火(PHOTOGRAPH WEAPONS)

从雪原降落到敌人的基地，这时的任务则是要将敌人的武器拍照存证，在这里会看到一辆车，上面放着一枚火箭，这时就要利用身上的照相机(CAMERA)照下来，而在大门旁有一辆军车及火箭筒，这是第二张，而第三张则在一片墙后，玩家们会看到一片墙，这时007的身上有引爆炸弹(STK.MINE)，装备后将引爆炸弹装在墙上，再利用左侧道具栏里的引爆器引爆(STK.DETN)，这时会出现一架直升机及敌人，将敌人歼灭后把直升机照下来，接着便可从大门进入，这时要在限制时间内登上战斗机离开（钥匙在敌人身上），在登上战斗机后将敌人的军事设施摧毁后即可离开。





卡弗多媒体大楼，汉堡

(CRRVER MEDIR，HRMBURG)

与"派瑞丝"会面(RENDEZVOUS WITH PARIS)



这次的任务是要和派瑞丝会面，沿着路往下走会在房间内找到遥控器(REMOTE)，再用遥控器开铁闸门，这时会看到蓝色的玻璃，将玻璃打破后再破坏中央的机器，而旁边的房间内会找到电梯卡片(ELEVATOR CARD)，再用电梯卡片到电梯旁的装置刷卡后即可进入电梯，顺着路走，将所有的敌人解决后先恢复体力（因为007过一段时间会被偷袭，身上的东西会被拿走），在房间内会看到派瑞丝，和她交谈后，007会被偷袭……。

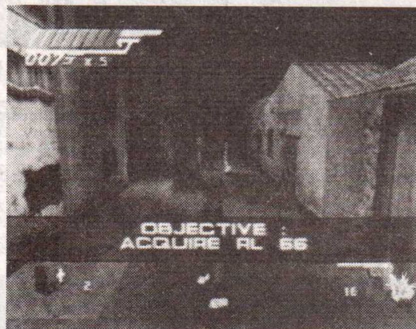
在醒来后，会看到一面玻璃，这时利用CURFFLINK来震破玻璃，在眼前的桌上找到枪，在转角处会看到一台机器，将之摧毁后沿着原路回到游戏开始的地方即可。

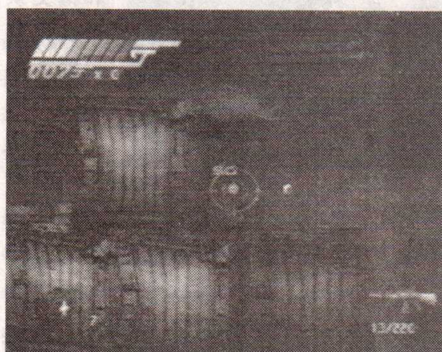
印刷工厂

(PRESSING ENGRGEMENT)

寻找古塔的公事包(FIND GUPTA'SBRIEFCASE)

在遇到第一个敌人时，将他解决后在他身后的房间里有不错的道具，可别漏掉了！接着再往前走，会遇到敌人，在左右两边各有一扇门，左边的房间内会找到急救箱，而右边的门可用指纹(F.SCAN)开门，但是进入后里头的门都无法开启，接着沿着原路回去，到工厂时右转，会在右边的通道内看到一个公事包，调查后会得到通行卡(ACCESS CARD)接着再回到先前无法进入的地方，这时即可通过，进房后会在房间内墙上的画发现有可疑之处，这时再调查旁边的铁柜，推动后，一旁的画便会开启，再用指纹来取得解码器(ENCODER)，这时往工厂左边的通道走即可离开。





大西洋旅馆，汉堡

(HOTEL RTLRNTIC，HRMBURG)

与酒保交谈(TALK TO BARTENDER)

这时邦德驾着他的BMW来到停车场，车旁的门无法进入，所以就往另一边的门走，路上会遇到不少敌人，要小心！来到大厅后会看到一位身穿红色背心的酒保，和他交谈后他会拔枪，但是007却比他更快，将他解决后会在酒保的身上得到钥匙圈(KEY CHAIN)，这时从旁边的



门走，在转角的地方会看到电梯，但是必须要将电梯的开关打开，所以再回到停车场旁的房间，在墙上的开关便是电梯的开关，接着再将里头的道具括后回到电梯。

乘坐电梯来到一楼，这时会遇到头目级的敌人，将他解决后，(在一旁的房间可以取得不少的弹药及急救箱)，从旁边的阶梯往上走，在房间内找到派瑞丝，这时要带她离开，只要沿着原路往回走即可。

护卫者，瑞士阿尔卑斯

(CONVOY,SWISS RLPS)

与“G”会面(RENDEZVOUS WITH G)

在此次的任务便是要去和“G”见面，这时来到公路上，可在车旁找到防弹衣，而敌人会躲在树林后，必须要利用身上的狙击枪来攻击敌人，接着会在小屋前看到一



个人，千万别把他当敌人，和他交谈后会得到一辆新的BMW，这时就要驾驶这辆改装过的BMW来攻击敌车，在路上会得到急救箱及弹药，千万要善加利用！

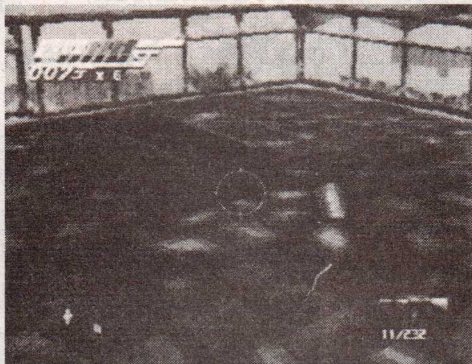
雪山，北海道

(SKI RIDGE,HOKKRIDO)

渗透敌人阵营(INFILTRATE CAMP ON SKIS)

这次的任务一开始便是在雪山上，在此建议利用十字钮的“上”来加速，因为在途中会有一些断崖需要加速飞过，在通过雪山的路段后会来到敌军的阵营内。

在这可以看到有两间木屋，在门前调查即可开门进



入，在木屋内会看到一个机器，调查后屋外的闸门便可开启，接着再到一旁的铁塔上，在这会找到通行卡，带着通行卡到右边的屋子，使用通行卡后门便可开启，将里头的敌人解决后顺着路走会来到一扇门前，使用





指纹后便可开门，进入后即会遇到头目，他会用瓦斯弹攻击，要小心！将他解决后从旁边的门走即可过关。

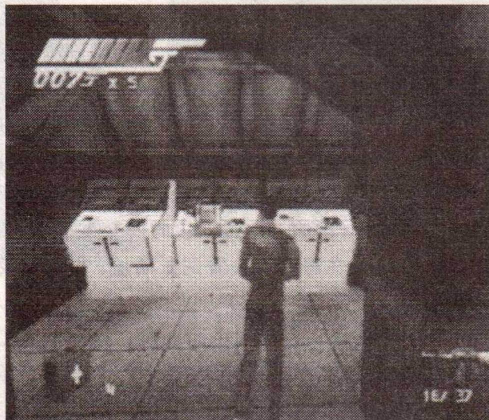
CMGN塔，西贡

(CMGN TOWER,SIGON)

让屋顶电梯运转(ACTIVATE ROOF ELEVATOR)

这时会在屋顶的一边找到工业用钥匙 (UTILITY KEY)，再到另外一边墙上的机器使用工业用钥匙，这时便可乘坐电梯下楼。

来到楼下后，会看到一间音响室，调查旁边的音响后将音响往里推，会找到电梯钥匙 (ELEVATOR KEY) 这时再乘坐电梯下楼。这时调查蓝色的门后发现门被上锁无法开启，同时007又被偷袭……。醒来后便发现自己的处境危险，但是007和身边的同伴不出两三下就将敌人解决，这时顺着路走，会看到两个箱子，将之摧毁后会得到弹药及武器，再往里走会在房间内找到资料光碟 (DATADISK)，



再回到旁边的房间会看到一片蓝色的玻璃，用枪将玻璃打破即可逃出大楼。

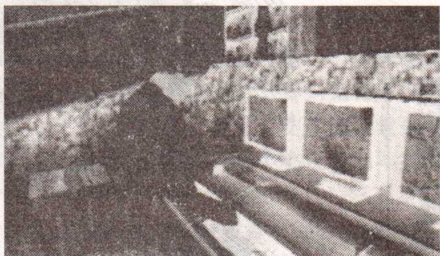


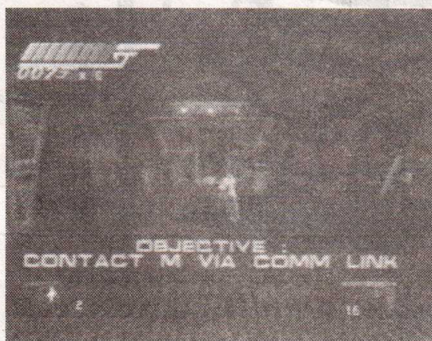
市场地区，西贡

(MRRKET DISTRICT, SIGON)

寻找 RL66(ACQUIRE RL66)

这时角色换成女的，沿着路走会来到一处有很多防弹衣的地方，再往旁边的阶梯往下走后顺着路走会来到屋顶阳台，这时会出现一个头目，要小心他的攻击武器，将他解决后得到火箭筒(RL 66)，再从另一边的阶梯往下走，将路上的机枪炮台摧毁后，会来到有一口井的广场，在这会看到一堆的道具，利用火箭筒将旁边的建筑物轰开一条秘密通道后，即可取得。再回到广场，会看到一架直升机，用火箭筒将它轰下来后继续往前走，在这个房间内会看到一个机器要输入密码，稍微动点头脑就可以过关啦！



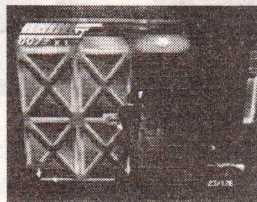


秘密之船，哈龙海湾

(STERLTH BORT, LONG BRY)

利用通讯器材与"M"联络 (CONTACR M VIA COMMLINK)

这时来到敌人的船上，会看到左边及前方都有门，前方的门无法进入，所以就先往左边的门移动，路上会看到一扇门上的号码是"MCON 22－D"无法进入，先不管！顺着路一直走会来到一间有放置机器的房间，与"M"连络后，退回刚开始的地方，途中会得到4A办公室的钥匙(OFFICE 4A KEY)，带着4A办公室的钥匙进入门上挂着"4A"的房间，取得黄色钥匙（YELLOW KEY）后，回到刚开始从前方的门进入，沿着路走会遇到头目，将他解决后取得武器(GL 40)，再从旁边的门进入将同伴解救后，往牢狱旁的门走，再从右边的门走，这时再往右边走即会回到刚开始的地方，到 MCON 22－D 的门，现在已经可以进入，这时会来到一个广场，调查广场旁的装置，最终头目会出现，而钥匙似乎在他的手中，将急救箱搜括后，在这边仔细调查会看到一间房间，里头有钥匙，取得后再仔细调查四周，有一个不起眼的门进入后即会遇到最终头目，将他解决后，在房间内找到飞弹控制盘钥匙(MISSILE PANEL KEY)，接着就要在时间结束前到广场旁的装置前使用飞弹控制盘钥匙，这时就快沿着原路往回跑到游戏刚开始的地方，调查阶梯后就结束007情报员的任务啦！









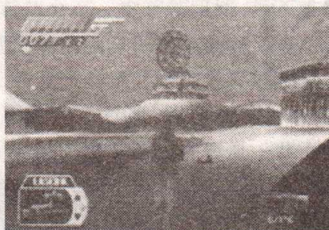
大家屏住气

然后深呼吸

CONGRATULATION

向终点进发吧！

做了一回007，大家是不是很过瘾呢？

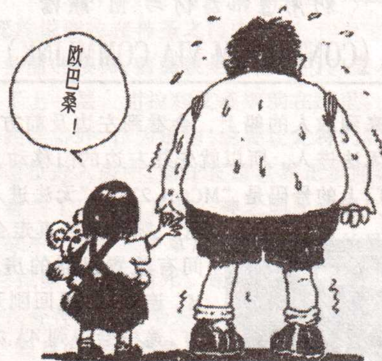






女郎呢？你是邦德还是邦德

胖哥的好处还有吗?

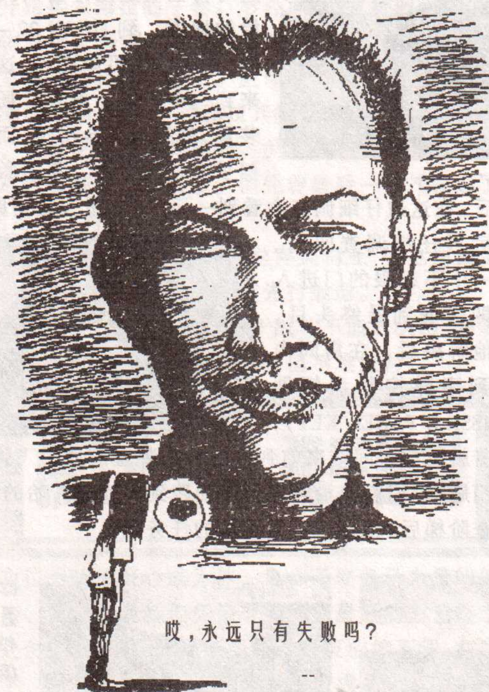


←胖人看起来是很稳重的……

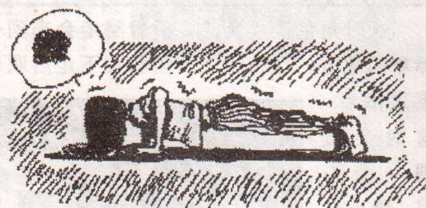


←而且感觉钝钝的……

相对瘦子菜鸟而言



←这似乎才是好男人形象的标准……

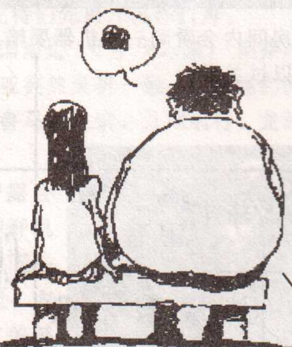


↑运动每每于事无补



←变菜鸟柔弱的形象……穿再肥大也不能改

但现在的恋爱市场……



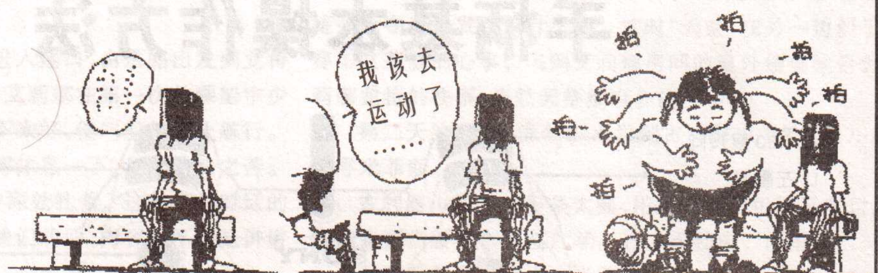
早已注定了……似乎人的高矮胖瘦都



这叫什么标准呀!

菜鸟和胖哥的减肥运动（本页请由右至左阅读）











追击列车

一列北约专列遭到恐怖份子劫持，旅客的生命安全受到严重威胁。情况万分紧急，一切都要指望北约组织的杰克·摩顿中尉了，他能够拯救列车吗？这就得看你的了！这次我们要介绍整个故事的攻略重点，一定要看仔细呀！

PS	厂商：索尼电脑娱乐	类型：AVG
	发售日：2000 年 1 月 17 日	

手柄基本操作方法



列车实战守则

战斗篇

第 1 条～蹲姿应战～

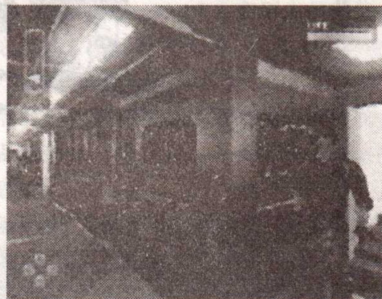
不论任何情况，只要画面中敌人一出现便立即蹲下是最好的。若只是一味的打算以站立状态瞄准射击的话，被敌人击中的风险非常大！最好的办法即是在蹲姿状态下瞄准射击。如此一来，敌方射击的命中率将大幅度下降，而玩家便可利用此时给予敌方角色准确的攻击。但最主要还是以速战速决为原则，因为蹲姿并不是无敌，敌方角色仍有可能击中玩家。

第 2 条～完美隐蔽～

99%的敌人手上所持的武器，皆是可以连射的机关枪。而玩家本身所持的弹药有限，因此要尽量有效地利用有限的弹药。若是在地图关卡中有任何可做为隐蔽物的箱子等物品，一定记得要好好地利用。即使只有及腰的高度，也得利用蹲姿来躲避敌方猛烈的攻势。

第 3 条～活用画面调查～

为避免游戏进行时，在一个转角处便被敌人发现，并遭到连续追杀射击，应注意行经的路线及视线是否有死角是很重要的。若视角有死角，便得好好地利用△按键进行画面调查。若能先行查看行进的路线上是否有敌方角色的存在，就可作到先发制人。发现敌人后，最好不要立即走出去进行射击，建议玩家以蹲姿、翻滚出去的方式采取突袭较好。翻滚出去后，再以最短的时间进行瞄准及射杀的动作才是上策！



→先从画面进行查看后，再做下一步行动。



第 4 条～远近距离～

若玩家们欲求速度，对于敌人的射击，可用近距离方式来提高射击威力。依杰克与敌方角色的远近距离不同，其瞄准用的准星符号颜色也不尽相同。其威力由最小的黄色至中等威力的橘色，然后是威力最大的红色准星。若玩家们想要节约弹药，也可采取循序渐进的方式接近敌方角色，等准星转至红色时，再一枪打死敌人即可。



第 5 条～空旷地区的应战方式～

当玩家进入状似空旷的战斗区域时，当务之急便是寻找是否有适当的隐蔽物？若是没有适当的隐蔽物，便要立即以蹲姿的方式应战，并且不时地以左右翻滚来达到降低敌方射击命中率的效果。如果弹药量充足，建议以蹲姿连射的方式来达到快速结束战斗的效果。

第 6 条～不要过于接近敌方～

虽然说接近敌方角色后再射击可增强攻击力，但是过于接近却会导致遭受敌人以枪托或匕首进行肉搏战的结果。另外，在游戏进行中，也有敌人会埋伏于拐角处等待玩家出现的情况。因此若是过于接近，敌方便会进入命中率百分之百的肉搏战状态。面对这种情况，玩家们就算是以蹲姿或翻滚应对也是无效，唯有立即转身逃走或以急后退一步来躲避格斗战。

求生篇

第 1 条～善用无线电通讯器～

本作故事的进行模式主要在于，事件发生后再一一前往解决事件。而有时玩家们可能会不晓得下一步应该做些什么？此时，就该好好利用道具选项画面中的"CONTACT"选项与我方人物进行通讯，如此一来便可了解现时点应该前往何处或是该完成什么事项。



←充分利用 CONTACT 选项，能预先知道下一步要做的事情。

第 2 条～善用调查选项确认道具用途～

为了让故事剧情进行顺利，不论何时何地得到任何道具，除非一眼就看得出来它的用处，不然就得利用道具选项画面的"CHECK"选项来进行调查该道具。事实上，在剧情进行过程中常有需要经过调查后才可进一步得知资讯事件的例子，因此玩家们要随时运用这项选项，以确认道具的用途。



←如果得到用处不明的道具，可以利用 CHECK 选项来调查。

第 3 条～搜寻尸体～

对于四处倒地的尸体，可别忘了要调查一番。因为时常可自尸体上得到弹药、救命包等。尤其是救命包，事实上，在故事序盘中可以说大部分都是从尸体上捡来的。虽然很恶心，但…为了活命，还是捡起来吧！

第 4 条～列车中最安全的地带～

列车中最安全的地带"厕所"，在这里玩家可发现墙壁上有个道具箱，对此道具箱调查，便可进行道具及游戏进度的储存等动作。而通常厕所都是位于车厢与车厢之间连接甲板的附近。但储存用的道具箱也并不是只有厕所中才会有，这点必须注意！

事件进行重点 A

冷静地应付突如其来的敌人

在 11 号车厢的升降机启动后，将会发生敌人的突袭事件。在此将是个练习战斗技巧的好地点。可先利用蹲姿躲避敌方攻击，再前进至酒吧吧台的后方，利用吧台当作掩蔽物进行战斗。但若是不想浪费时间，那么建议直接乘坐升降梯逃下去吧！



→全神贯注，防备敌人突然袭击。

一定要找到电源

在游戏进行中，一旦进入了照明非常暗的地点时，第一件事情便是寻找电源开关，然后打开电灯，以求得到最明亮的照明。

此外，除了照明电源之外，于 11 号车厢 1F 中冷冻库中的电源若将其切断，在解救大使事件过后再回来调查，则可在溶化的冰块中发现弹药。诸如此类的情况，在游戏进行中常会发生，因此玩家可要多方尝试呀！

大使房间的密码是……

故事进行中，会经常碰到需要输入密码才可进入的房门，而开启该扉门的密码通常都会记在不远处的某项道具上。大使房门密码，可于同是10号车厢的房间中摆在桌上的便条上发现。取得其便条后别忘了还要利用道具选项画面中的“CHECK”指令来得知便条纸上所记的密码为1742。此外，对于之后所得到的任何文件或不明道具，都必须得利用这项指令来查看。



→《追击列车》的宣传海报，视觉效果比枪战大片毫不逊色。

在大使的房间里

解除密码锁后，即会立刻和敌方进行战斗。战斗结束之后，先别急着进入寝室，可先在该房间好好地调查。查看到大使一家人于红色广场前所拍摄的相片，虽然看似没有什么值得注意的地方，反覆调查也像是无意义的动作而事实上……



→看似很普通的照片，其中却隐藏着秘密。

密码究竟是什么?

位于12号车厢2F最内部的电脑室中，将起动磁片插入电脑中时，将会被要求输入密码。事实上，这并不是输入密码，若玩家们仔细地注意观看电脑中的画面，将会发现其实电脑是要询问你要对于哪一间房间进行行动罢了。画面中12R01是处于关闭状态的房间，所以输入12R01即可。



→只要将门的关闭状态解除即可。

别忘记使用卡片改写器

位于12号车厢2F上，经过克莉丝提娜初次见面的事件之后，记得要使用该房间中的卡片改写机将卡片钥匙(B)的资料改写。使其卡片拥有可解除13号车厢与12号车厢之间大门卡片锁的能力。



→必须利用卡片改写器改写卡片钥匙资料。

重要的特殊钥匙

特殊钥匙位于13号车厢2F的浴室之中，要取得的先决条件是记得进入浴室后打开照明电源，否则浴室将无法调查。在打开照明电源后，再调查浴缸并将血水放掉后便可取得。其主要用途是用于侵入9号车厢时，用来打开车顶闸门时用，非常重要！而且接下来还会有限时模式，因此最好在一进入13号车厢时就前往取得！

还有第二组密码……

位于13号车厢2F前面部分，可从笔记本电脑上得知，敌方对于13号车厢中可进行密码设定的房间一律设定为此班车厢的发车日。此时便可进入选项画面调查文件，可看到先前于11号车厢2F酒吧的吧台上所置放的文件中，得知这班车厢的发车日为12月24日，因此13号车厢2F中所需要的密码即为1224。



↓游戏中飞身鱼跃的惊险动作。



↑列车内险象环生。

进入第一次限时模式

恐怖份子为了报复NATO劫持大使妻女。当杰克回到10号车厢确认大使确实行踪不明后，总部随即报告恐怖份子将以飞弹攻击临近诸国，并要求杰克前往8号车厢解除飞弹的发射。前后总共限时5分钟，虽然时间看似很短，但实际上时间非常地充足。但是如果飞弹解除的任务失败，会造成进入分支剧情。这次所执行路线为成功地解除路线。若要前往8号车厢，首先必须回到11号车厢经车顶闸门来到车顶，前往9号车厢，在来到10号车厢时会发生飞弹发射的强制事件。接着来到9号车厢车顶，利用特殊钥匙开启车顶闸门后即可进入9号车厢。



↑英雄男主角——杰克·摩顿中尉。

与比利初次见面

在进入9号车厢之后，随即前进至9号车厢及8号车厢之间的房间中便可遇见身受重伤的比利。在经过对话后可从比利手中得到螺丝起子。取得螺丝起子后便可前往9号车厢1F飞弹格纳库中，利用螺丝起子对剩余的飞弹进



行自爆设定。设定后，只有 10 秒的时间，记得要立即退出飞弹格纳库。

阻止导弹发射

在导弹自爆后，原本于第 8 号车厢中堆磊起来的货物会被震得散乱，这么一来便可继续前进，经由 8 号车厢与 7 号车厢之间的楼梯来到 8 号车厢 2F 的飞弹管制室。进入后立即寻找飞弹发射的控制装置并停止。请注意！此限时模式的成功与否皆会影响故事进行的路线。之后进入机枪室进行以机枪射击直升机的迷你游戏。直升机的击落数目同样会影响到游戏中可以取得的道具等，最佳击落数为五架，加油吧！



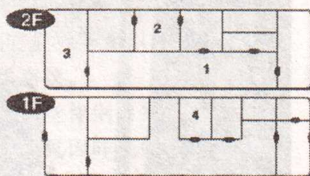
←利用隐蔽物与敌人交火。

←瞄准目标再射击。

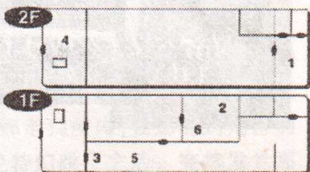
←设定自爆装置后，立即离开。

车厢示意图 A

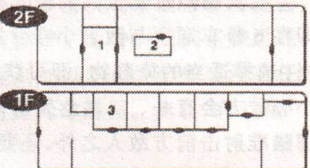
10 号车厢
1. 手枪用弹药
2. 卡片钥匙(B)
3. 救命包
4. 升降机零件



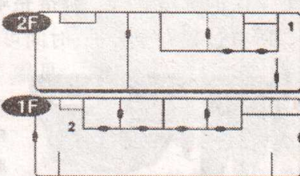
11 号车厢
1. 手枪用弹药
2. 手枪用弹药
3. 手枪用弹药
4. 救命包
5. 救命包
6. 卡片钥匙(G)



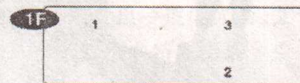
12 号车厢
1. 救命包
2. 起动磁片
3. 手枪用弹药



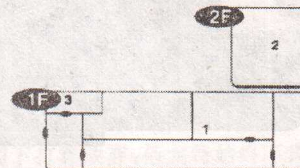
13 号车厢
1. 特殊钥匙
2. 救命包



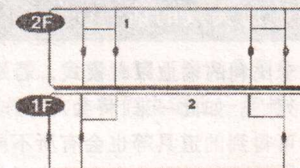
14 号车厢
1. 手枪用弹药
2. 手枪用弹药
3. 金色项链



9 号车厢
1. 手枪用弹药
2. 救命包
3. 螺丝刀



8 号车厢
1. 救命包
2. 机关枪用弹药



事件进行重点 B

杰克・摩顿中尉终于成功地阻止飞弹的发射，然而恐怖份子头目波利斯决定将大使的赎金减半为 10 亿美金，但不可再派遣任何部队自外部入侵列车。

完全确保 6 号车厢的安全

在克莉丝提娜已知比利的生命危急，并决定前往 6 号车厢医务室会合后，必须先行将位于 6 号车厢的所有敌人全部解决。位于 6 号车厢 2F 的实验室中，可先去将空气清净机开启，如此便可节省之后于限时模式的消费时间。同时别忘了在 1F 中必须将电源扳手扳上开启电源。

注意取得防后座力把手

位于 6 号车厢 1F 走道上的中央部分中有一个置物柜，其中放着机关枪的配件—防后座力把手。虽然现在派不上用场，但还是先拿着比较好。只是，若在先前直升机击落游戏中，若击落数不满 5 架，将会变成两个手枪弹匣。千万要注意！



←尽管目前防后座力把手暂时派不上用场，还是先拿到手好。

第二次限时模式，快速人工造血法

从6号车厢2F中开始比利的输血限时模式后，调查比利并确认他的血型之后，第一件事便是经由1F走道来到另一头的6号车厢2F实验室。若事件发生前已有先将空气清净器打开，那么此时进入2F实验室时即可立刻进入实验室内部拿取人造血液包，并且在该实验室的最内部视点死角中拿到机关枪弹匣，可别忘了！

接下来，前往位于医务室旁的药品室。利用其中的血液制造机制造人造血液。制造时记得按比利的血型B型RH+为原则，而制造种类可阅读桌上文件来得知，重伤患者可以C+D的选项制造。制造完毕后即可回到医务室进行输血。所有过程有十分钟，时间可说是相当地充裕。



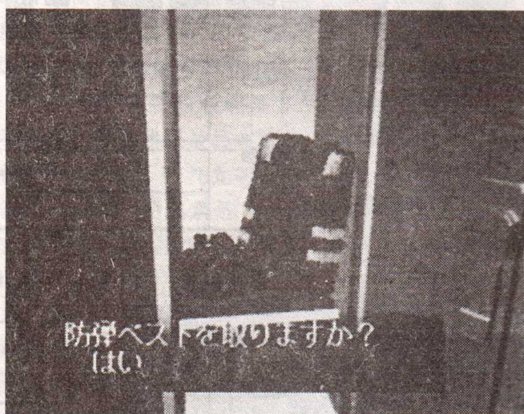
←↓实验室中的视点死角处有机枪弹匣，可别忘了拿。

如果输血失败的话……

对于比利的输血限时模式，若是进行失败的话将造成比利的死亡。如此一来，将会对本作的结局有很大的影响，而之后可得到的道具等也会有所不同，此次所进行的路程为成功地将比利救活。如果怕限时模式失败的话，千万别忘记在进行限时模式之前先行记录。

把不合身的防弹衣还给比利

经过限时模式后，比利将会给予杰克卡片钥匙（GR）。利用卡片钥匙进入6号车厢1F武器管理室中，调查置物柜可获得红外线夜视镜及防弹衣。但是…问题是这件防弹衣杰克根本穿不下，只好拿去还给比利了。这个动作亦会影响到之后的发展，而且如果不趁现时点将防弹衣还给比利，以后可是没这机会的，要注意！



←是否归还防弹衣，关系到以后的剧情发展。

提防身后偷袭的小喽罗

在安德烈带领士兵们侵入列车的事件发生之后，会立即在6号车厢顶与数名小喽罗进行战斗。只要地形运用得当，选择适当的掩蔽物，即可获胜。唯一要注意的，便是要小心敌方会有一、二名士兵从背后进行偷袭。因此除了仔细瞄准射击前方敌人之外，还要不时地提防后方的敌人。

输血限时模式三大要点



1. 确认比利的血型

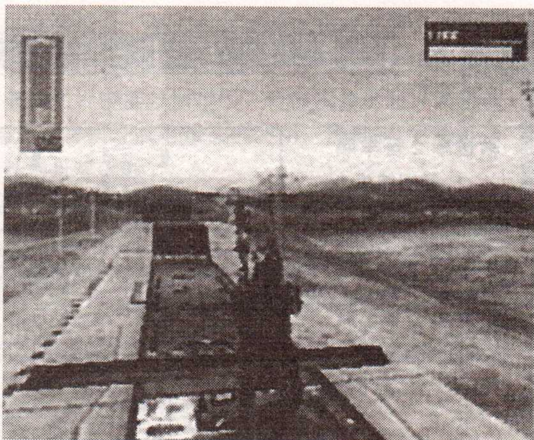
2. 取得人造血液包





3. 制造人工血液





→小心提防身后的敌人。

第一次头目对战·对安德列

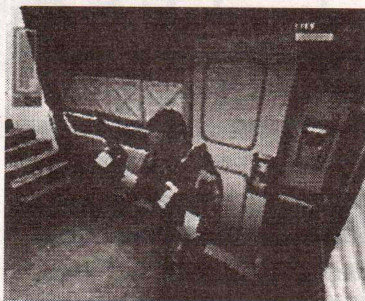
在与安德烈对战的同时，建议玩家立刻蹲下，因为安德烈的行动只限于四处跑及发射十字箭。较具威协性的是，他会突然近身以拳脚进行肉搏战。不过，只要注意时机，利用翻滚躲过他的攻击便可得胜。击败他之后可得到一把十字弓、卡片钥匙(W)、及一卷微型底片，这些都是事件道具。其中，微型底片经过道具选项中以CHECK来检查后，还可看到内容并收录在FILE选项中，于日后还是可以进行查看。

迷你游戏

使用卡片钥匙(W)后即可进入输送车控制室。此时杰克必须操控输送车追上原本的列车。这个迷你游戏是非得成功不可，因为如果一失败游戏就会结束。迷你游戏的玩法有点像“电车向前走”的型态。玩家在一开始时，便要全速前进追上列车，而追上后接近列车时即要立刻减速，再来便是保持适当的距离、时间，将输送车完全以相同速度在列车旁行走即可。记得在进行迷你游戏前必须先记录。此迷你游戏玩个二三次并不奇怪，多练习后就行了。

第二把手枪

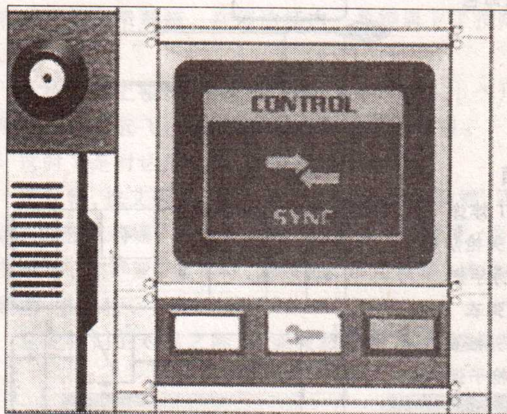
完成迷你游戏回到列车上后，接着便是来到经由车顶闸口进入4号车厢。4号车厢2F贵宾室前的卡片锁，必须使用卡片钥匙(G)才可进入，这点是必须注意的。而在贵宾室中的柜子里放置着第二把手枪，在取得后可从道具选项中以组合指令“CONBINE”和原先所拥有的手枪相组合，将会成为双枪状态。这种状态的连射性及装弹数都会大幅提升，一定要取得喔!



↑手持双枪的摩顿中尉。

解除锁定装置，前往5号车厢

由4号车厢想前往5号车厢的话，必须先解除锁定装置。而锁定装置的解除方法为，先按下左方按钮后再按右方按钮，并将装置设定为手动模式。进入手动模式后，再按中间按钮、右方按钮的顺序按下，即可解除锁定装置。



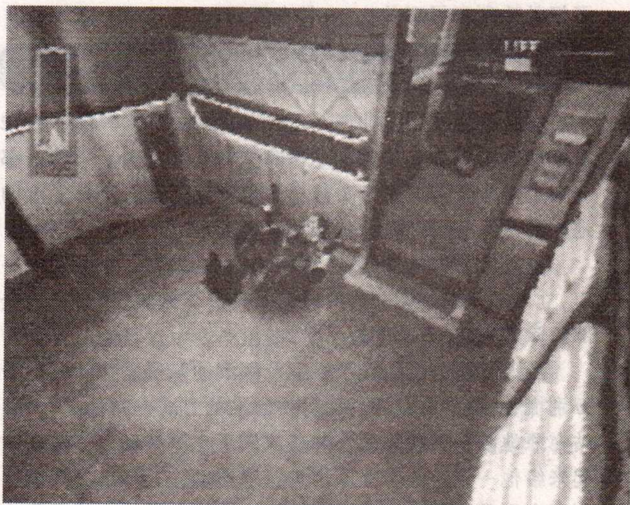
←按照顺序按键，即可解除锁定装置。

解除警报系统

由于先前没有去5号车厢2F，解除高压电装置的话，那么在1F就算通过警报系统，也无法进入到通着高压电状态的大门。因此，一定要记住先到2F内部将高压电设备解除。

机器人会很难对付吗?

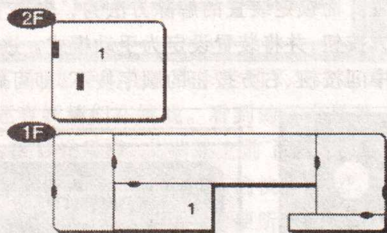
在5号车厢2F中是解除高压电路必经之路，而在2F中有个机器人，玩家们可能认为此机器人十分难对付，但事实上只要在门口等待它的出现，并在它一出现便立刻射击，而且不可停留过久。若射击击中之后要立即翻滚躲避，然后反覆地回到门口进行射击及翻滚，来躲避它的反击即可轻易地击破。



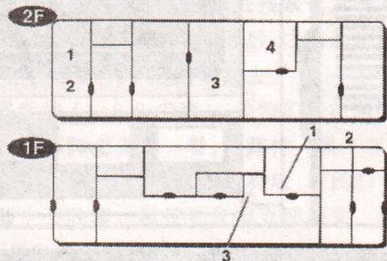
↑打垮机器人之后，就可以在通道深处得到机关枪。

车厢示意图B

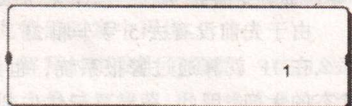
7号车厢
1F 1. 手枪子弹
2F 2. 救命包



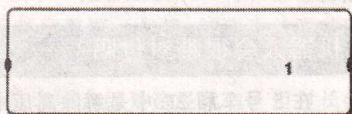
6号车厢
1F 1.TNT 炸弹
2. 机关枪防后座力手把
3. 防弹衣
4. 红外线夜视镜
2F 1. 手枪子弹
2. 救命包
3. 人造血液包
4. 卡片钥匙(GR)



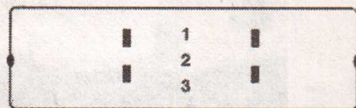
输送车3号车厢
1. 手枪子弹



输送车4号车厢
1. 手枪子弹



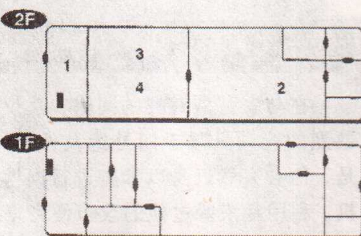
输送车2号车厢
1. 微型胶片
2. 十字弓
3. 钥匙卡(W)



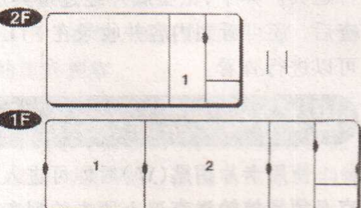
输送车1号车厢
1. 手枪子弹



4号车厢
1.TNT 炸药
2. 保密磁卡(尚无法取得)
3.3号车厢钥匙卡
4. 手枪



5号车厢
1F 1.IC 卡
2. 金属钩
2F 1. 机关枪



事件进行重点C

虽然顺利得到IC晶片，但比利却被波利斯抓走了，为了拯救比利不得不前往12号车厢了。

前往12号车厢时遇到的各种陷阱

在听取到波利斯的广播后，随即要由6号车厢前往12号车厢。但是在途中除了中头目文森·罗赛外，一路上都会遇上不少障碍。如初次登场的地雷或隐藏於不易发现的地点的敌人等，都将一一出现。

应付地雷的方法是，只要慢慢接近地雷，一听到卡一声，立即按下后加X键，用急退离开爆炸区域，依此类推全部解除即可。

敌人方面，也加入了躲下及翻滚的躲避动作。此时千万别慌，一慌就有危险。而对付敌人的方式非常简单，只要站在原地瞄准，就算敌人躲避或蹲下也不要动，等他一站起来给他一枪，他会立即再进行躲避动作，不出多久会立刻再出现并站起来，只要再给他一枪将会反复上述动作。如此反复直至击杀他为止。

文森·罗赛可不是一般的中头目

初次面对文森时，玩家们将感觉中头目的实力明显提升，所以最好先行记录再前往进行战斗。而文森主要的攻击模式分为两种，若距离他还有一段距离的话，他将会进行大范围火炎攻击，只要立即跳至对面列车车顶即可躲过。若是近距离面对他的话，他会使用近距离的火焰喷射，此时他会呈现无敌状态，如何攻击他都无效，因为攻击力极高，因此只有尽量躲避了！而攻击时机便是在他停止攻击的瞬间。在此必须得反复练习，因为中头目不易对付，而战斗场地又非常地狭小，必须四处跑来躲避攻击，一不小心就会掉下列车很麻烦，所以必须注意自己本身的行动。

恐怖分子头目——波利斯·斯柯乌斯基

於进行战斗前，波利斯会毫不犹豫地将比利射杀，此处也是分歧点，在之前是否将防弹衣归还给比利，可决定他的生死，由于本流程为将防弹衣还给他让他活下来，所以





→面目狰狞的恐怖分子头目波利斯

不用为他担心。

面对波利斯一战也将是场苦战，建议用以打带跑的方式应对，主要重点在於逃！先拉远距离后，再瞄准开枪，千万别乱开枪！宁愿多花点时间去逃也不要浪费弹药！而躲避时主要以蛇型方式行走，接下来便是千万别被他逼到死角，若让他接近你，他会立刻进入肉搏战模式并且会在你打算反击之时以最快速度脱逃。

在击倒波利斯之后可得到一手提箱及一个金色盾牌。其中，手提箱经过调查指令后可得知一段讯息“蓝色之星、黑色之月、红色广场无法安眠”此段讯息将是之后的重要密码解除讯息。记住后即可存放至道具箱了。

必须进入隐藏书库

当击倒波利斯时，可在同一时间得到手提箱及金色盾牌，其中金色盾牌为故事行进的关键，如果在取得之后不立即前往10号车厢，将金色盾牌安装至浴室中的五角凹槽，便无法于往后进行过程中使用光盘A。这会严重影响结局，建议各位玩家在取得金色盾牌后立即前往10号车厢拿取光盘A及大使的手记1。两项皆为重要的道具，千万要取得！

一定要把瞄准器搞到手

应在救出大使之后，跟着大使前进来到3号车厢2F时，别忘了搜寻掉落於地板上的瞄准器，这可是非常便利也是超重要道具，没拿的话你可就要重玩了。

机密光盘拿取之后……

在拿取机密光盘之后，必须立刻与总部进行无线电连络，联络后得知梅森即将利用位於16号车厢的直升机脱逃，并要求杰克立即前往调查！

火力强大的机枪

此前在3号车厢所取得的那一把小钥匙，这会儿就派上了用场，可以用来开启6号车厢武器管理室中那座打不开的武器存放台。

在前往16号车厢的途中，来此拿取原锁在此台中的加强型机枪。此武器不管在射程或破坏力上都非常强大。特别是接下来的中头目战，若能以此武器进行战斗的话，将可得到非常大的帮助。

中头目——尼奇特·亚特罗布夫

此中头目可说是最为棘手，但其攻击模式也另有一番规则让人摸索。他的攻击方式基本上分为四种，电子枪平行扫射、双电子枪齐发造成岩石崩坏、电子枪狙击、近身用肉博战。不论他使用哪项攻击，玩家都要不断地四处跑以躲避为主。最主要的攻击时机是他使用电子枪平行扫射时，蹲下即可躲避。当平行扫射的子弹飞过自己头上时，就站起来瞄准他等他攻击完毕及我方准星出现的一刹那立刻攻击！一般说来，只要抓到要点，想要击倒他只是时间问题罢了。

梅森所需要的机密光盘

梅森所要求的机密光盘便是先前於4号车厢贵宾室中所得到的光盘，而是否将光盘交给梅森将会影响结局。最好是不交给他，但是为了解救克莉斯提娜又不得不交出光盘。所以此时只要将假的光盘给他就行了，而假光盘便是先前於10号车厢隐秘书房中的光盘A。切记，千万别把真的机密光盘交给梅森！

又来要光盘?

在解救克莉斯提娜后，接着前往4号车厢时将发生核弹启动事件后，比利将表示，若有制动列车的光盘在就好了，而事实上制动列车的光盘就是不久前才於15号车厢得到的光盘B。将此光盘交给比利即可。由於核弹解除是个限时模式。只有十分钟的时间让你行动。建议在前往4号车厢之前，千万别把光盘B放入道具箱，以免还要去取回浪费时间。

解除定时装置

在核弹启动之后，将必须在十分钟内解除。而定时装置的解除工具及装置的所在地皆位於2号车厢1F中。潜入2号车厢随即可发现三个定时装置，先置之不理，去2号车厢1F前面，可在地上找到内视镜及剪刀。然后从最近的定时装置开始——使用内视镜及剪刀来解除定时。至於每个限时装置应该先剪哪条，就得打开选单查看之前所得到的微型底片A、B、C，在微型底片上标示右方皆有1－W、2－R、3－B等探险样，事实上那只是表示切割顺序及应该切割电线颜色的英文字头罢了。所以由最近的限时装置开始，第一个的切割顺序为白、红、蓝，第二个为红、白、黄，第三个为红、黑、绿。依序切割即可。



破除“神话作战”的方法

在解除核弹危机后，由克莉斯提娜处得知列车已经陷

入不受控制状态。

这就是梅森的"神话作战"，最主要为先行解除1号车厢外车头上的控制装置。此控制装置一进入便要在三十秒内解除，其中密码中的谜题则是"蓝色之星、黑色之月、红色广场无法安眠"。如此一进入控制装置解除时，首先会以轮盘式选择，依其显视图像来剪断其电路。

最终头目——武装直升机

在进入神话作战之前，将可於1号车厢地板上取得榴弹发射器，此配件为击落直升机的必需配件，将其配件、瞄准器与加强型机枪组合，并在其选单中以SWITCH指令切换为榴弹发射模式。在战斗进行中要不断躲避引诱它发射机枪，当它停止射击之时，立即抓住时机冲出去瞄准，等准星一出现立即发射。而地点以列车右面为佳，因此处较为狭小，直升机无法广范围行动而造成玩家们命中率提高。最后便是速战速决了。若战斗时间一超过10分钟，梅森即会发射飞弹而导致游戏结束。摧毁了神话作战计划后就可以欣赏完美结局了。

车厢示意图C

3号车厢

2F
1. 救命包
2. 瞄准器

1F
1. 加强型机关枪
2. 小钥匙(武器库)

(图：2F、1F)

2号车厢

2F

1F
1. 剪刀
2. 内视镜

(图：2F、1F)

15号车厢

1F
1. 救命包
2. 加强型机关枪弹匣
3. 加强型机关枪
4. 光盘B
5. 钢制钥匙

(图：1F)

1号车厢

1. 救命包
2. 榴弹发射器
3. 榴弹

故事流程图

DISK 1

11号车厢顶

与敌方进行第一次接触，并自车顶闸门侵入。

▼

11号车厢2F

经过调查后发觉缺少零件的升降机。

▼

10号车厢1F

在列车房间中发现升降机零件。

▼

11号车厢2F

将升降机零件安装上去后发生突袭事件。

▼

11号车厢1F

经由升降机下降至11号车厢厨房。并自冷冻库的厨师尸体中得到卡片钥匙(G)。

▼

10号车厢2F

利用卡片钥匙(G)进入VIP车辆。

▼

10号车厢2F

从最内部房间中调查后可得到便条，利用调查选项得知大使房间的密码。

▼

10号车厢2F

在VIP房中进行事件战斗，解救大使！调查倒地的敌方角色可获得卡片钥匙(B)。

▼

11号车厢1F

在11号车厢与12号车厢之间使用卡片钥匙(B)进入12号车厢。

▼

12号车厢2F

在SERVER ROOM中取得起动磁片。

▼

12号车厢2F

在最内部的电脑室中使用起动磁片，并输入想要解除锁定的房间。

▼

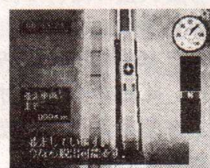
12号车厢2F

在正要进行资料室时将发生事件，并与克莉丝提娜初次会见。

▼

12号车厢2F

在资料室中，利用卡片



←难度很高的迷你游戏。



改写机改写卡片钥匙（B），并利用卡片解除12号车厢及13号车厢间的卡片锁。

▼

13号车厢2F

在最底端房间中，将浴缸中混浊的血水放掉后调查可获得特殊钥匙。

▼

13号车厢2F

在二楼房间前输入密码并进入解救大使的妻女。

▼

14号车厢

为确保支援部队安全，将14号车厢中的所有敌方角色解决。

▼

14号车厢

大使妻女成功地由支援部队救出。

▼

10号车厢2F

回到VIP ROOM，这里只剩下受伤的大使秘书·梅森，以及来迟了的克莉丝提娜，而大使目前则是行踪不明。

▼

10号车厢2F

恐怖份子淡了报复NATO顺利地救出大使妻女，扬言即将以飞弹攻击临近国家。同时自总部传来指令，要求前往8号车制止飞弹发射。此后便进入限时模式，限定5分钟之内解除飞弹发射。

▼

10号车厢顶

强制发生飞弹发射事件，之后前往9号车厢顶以特殊钥匙打开车顶闸门侵入9号车厢。

▼

9号车厢1F

在9号车厢与8号车厢之间的连接甲板中的房间发现身受重伤的比利。并自比利处得到螺丝起子。

▼

9号车厢1F

在飞弹格纳库中使用螺丝起子启动十秒后限时爆炸的飞弹。

▼

8号车厢2F

前行至8号车厢与7号车厢间的楼梯上，行至8号车厢2F并侵入飞弹管制室切断飞弹发射装置，限时模式结束。

▼

8号车厢2F

到飞弹管制室底端扳下电源开关，并进入机枪室中使用机枪对直升机进行射击！

▼

8号车厢2F

与克莉丝提娜以无线电进行通信得知比利失血过多，因此约定在9号车厢会面。

▼

9号车厢1F

和比利们会面，梅森会给予卡片钥匙(R)。



↑正在执行任务的骑士团成员。

▼

8号车厢1F

使用卡片钥匙(R)解除卡片锁，再经由7号车厢前往6号车厢。

▼

6号车厢1F

在电源室中，将电源扳手扳下启动电源。

▼

6号车厢1F

为确保比利等人的安全，将6号车厢中的敌人一次解决。

▼

6号车厢2F

在医务室中，比利因失血过多而昏迷，开始进行血液制造的限时模式。限时十分钟。

▼

6号车厢2F

经由比利身上的军用身份识别牌确认其血型为B型RH+。

▼

6号车厢2F

经由6号车厢1F来到实验室前，开启空气清净机并等待一段时间后即可进入实验室并拿取人造血液包。

▼

6号车厢2F

回到医务室房的药品室中，读取文件后得知人造血液的制造重点后进行血液制造。

▼

6号车厢2F

进入医务室并救活比利，之后可自比利处得到卡片钥匙(GR)。

▼

6号车厢1F

使用卡片钥匙进入武器管理室，调查置物柜可以得到防弹衣及红外线夜视镜。

▼

6号车厢2F

由于防弹衣的尺寸不合，所以将其归还给比利。

▼

6号车厢1F

经由武器管理室内部的通风管，向上爬到2F空气净化室，再通过空气净化室中的铁梯子来到6号车厢顶。

▼

6号车厢顶、输送车顶

进行罗喽战，结束后经由输送车3号车厢顶侵入输送列车。

▼

输送车2号车厢

与安德列进行初次的头目战，战胜之后便可以得底片、十字弓、卡片钥匙(W)。

▼

输送车1号车厢

使用卡片钥匙(W)解除1号车厢门前的卡片锁，然后进入输送车，进行迷你游戏，再回到列车中。

▼

4号车厢2F

使用卡片钥匙(G)解除贵宾室门口的卡门锁，寻找置物柜并将其打开后可获得第二把手枪。

▼

4号车厢1F

为了前往5号车厢，因此利用电脑解除列车之间的通道锁。

▼

5号车厢2F

关掉开关，解除1F警报系统后门上的高压电装置。



▼

5号车厢 1F

装备红外线夜视镜突破警报系统后，在警报系统边可得金属钩，从门旁可解除警报系统。

▼

5号车厢 1F

经过警报系统先启动升降机，之后再将金属钩及十这了弓组合并使用，即可前往取得位于高压电地区中央的IC晶片。

▼

4号车厢 1F

用无线电与克莉丝提娜通讯，而通讯一半突然听到有枪声。因此赶紧向6号车厢2F的医务室前进。

▼

6号车厢 2F

波利斯利用广播告知若想要换回比利，杰克就必须前往12号车厢利用IC晶片来交换，并由克莉丝提娜前往4号车厢继续进行搜查，而杰克前往12号车厢救助比利。

DISK 2

6号车厢 2F

自扩声器中得知比利遭波利斯俘掳，必须前往12号车厢。

▼

11号车厢顶

在前往12号车厢途中，中头目文森·罗赛登场并进行决斗。胜后可得微底片B。

▼

12号车厢 2F

在作战室中与波利斯进行战斗，战胜后可得到一只手提箱及金色盾牌。

▼

12号车厢 1F

突然接收到克莉斯提娜的通讯，为了进行更深入的调查，前往4号车厢。

▼

10号车厢 2F

在大使房间的浴室中。洗手柜旁有一个五角形凹槽，将先前所得到的金色盾牌安装上便可进入隐密书房。

▼

10号车厢 1F

在秘密书房中可以得到光碟片A及文件"大使手记1"。

▼

4号车厢 2F

在贵宾室的桌子上得到卡片钥匙BLK。

▼

4号车厢 1F

使用卡片钥匙BLK往3号车厢前进。

▼

3号车厢 1F

在1F可以得到"小钥匙1"。

▼

3号车厢 2F

露出真面目的梅森登场，并交出IC晶片后与大使会面。

▼

3号车厢 2F

紧跟着离开的大使，并可在下一个房间地上舍得瞄准器。

▼

4号车厢 2F

在贵宾室中和大使同时使用金色项链，便可得到机密光碟。

▼

4号车厢 1F

可接收到自本部传来的讯息，必须前往16号车调查脱出用直升机。

▼

6号车厢 1F

使用先前从3号车厢得到的小钥匙1打开武器管理室中的武器存放柜，可得一把加强型机枪及其弹匣。

▼

10号车厢顶

遭遇中头目尼奇特并进行战斗，战胜后可得微底片C。

▼

15号车 1F

和梅森进行交涉，并将光碟片A交付给他。

▼

15号车 1F

自梅森所留下的手提箱中取得光碟片B及钢制钥匙。

▼

15号车 1F

对着克莉斯提娜使用钢制钥匙解开手铐。

▼

15号车 1F

坐上装甲车破坏闸门后立即逃出15号车厢。

▼

4号车厢 1F

在主电脑室中发生了核弹启动事件后，随即便开始进入核弹设定解除设定限时模式。

▼

4号车厢 1F

在电脑室中将光碟片B交给比利。

▼

2号车 1F

得到总部指示，指令为在山洞口炸毁列车！

▼

2号车厢 1F

在1F前方部份可捡得剪刀及内视镜。

▼

2号车厢 1F

调查现场置放的3个炸弹定时装置，并解除。

▼

2号车厢 1F

和克莉斯提娜谈话后，恐怖份子立即让列车全速前进开始进行神话作战。



▼

1号车厢 1F

进入1号车厢后将会随即发现加强型机枪用配件"榴弹发射器"。

▼

1号车厢 1F

将1号车厢以外的车厢皆进行切断动作，使其1号车厢独自行走。

▼

1号车厢顶

在最前方发现限时装置并解除。

▼

1号车厢顶

与梅森所驾驶的战斗直升机进行最终战斗。

（全文完）



大技林

责任编辑/WP

PS 铃木爆发 HP = 6

主爆时间不减 D00IB8D1 2442 8001B8DC 0000

次爆时间不减 D001B901 2442 8001B90C 0000

PS 机器人大战 α HP = 8

无限金钱:8006E8F0 E0FF 8006E8F2 05F5

无限弹:D007993E 2442 8007993C 0000

改造资金不减:D00E0D7C 1023 800E0D7E 0080

(江苏省 陆翼丹)

GB 萨尔达传说中文版 HP = 4

在游戏中"骗取免费商品方法":就是当主人公到看店里买道具(商品购买方式属自选)时,拿了物品到店主处付钱,则要如数付给;如果主人公拿了商品后到店内右上角停一会,(可多试几次)让老板面朝上方,然后抓紧时间逃出来,逃出来以后你就免费获得了商品,屏幕上会出现"恭喜你获得免费商品"的字样,这说明你偷窃成功;这招对于那些较昂贵的道具,如:弓等道具就可轻松获得。但是这招有个后遗症,就是当你再次"偷窃"时,就会遭店主电击致死,但不必担心,除血失去一半外(可补充),偷来的道具及其它所带物品无恙!此法在游戏中任何商店都适用。

(云南通海 朱洪江)

SS 光明力量 3 HP = 7

部份隐藏地点宝物、人物:第二十六战 战场上右方洞口出现的 BOSS,待其走开时,调查可获得"韦驮天リンク"移动力 +2

第二十七战 左方第一棵树调查可获得圣玉

左方第二棵树调查可获得勇气のリンゴ

右方第一棵树调查可获得圣玉

隐藏人物魔物使しノ:用王子美迪走去左边屋子里中的矿场,可说得魔物使しノ。用他收服大部份的魔物都会加入的喔,而且他的奋力一击使出率非常之高,是一个实力最强的人物,各位用到就知道了。(广西 龙卓风)

PS DQ Ⅶ HP = 4

赌场代币超多:800112E0 967F 300112E2 0098

取得经验值增加:D004ADD4 2821 8004ADD6 0010

D004ADD4 2821 8004ADD4 TTTT

PS2 太空战机Ⅲ&Ⅳ HP = 5

所有武器加满:太空战斗机 IV,游戏进行中按一下 START 键,然后输入上上下下左右左右 XO,成功了会听到音效,然后再按 START 键开始游戏,你会发现所有的武器都加满,这个游戏有两种武器,另一种武器也是游戏进行中按 START 输入上上下下左右左右□△即可,这个秘技一开始只能用三次,每打一个 BOSS 加一次。

(广西 梁家松)

GB 猴子冒险 HP = 8

打过第一个城堡:0729

打过第一、二个城堡:1992

打过第一、二、三个城堡:5478

打过前四个城堡,直通第五个城堡:0979

GB 魂斗罗 2 HP = 2

选关密码:

第二关:ZXRG 第三关:1YZX 第四关:MKHT

第五关:M2WS 第六关:2YZX

武器:

B:无敌 C:爆炸枪 F:火焰枪 H:跟踪枪

S:三方向发射子弹枪

按 SELECT 键是放雷炸全屏幕的敌人 (柳州 韦鑫)

PS 北欧战神传 HP = 8

Period 不减:301E4C41 00××

随时记录:301F6274 0011

经验宝珠经验值:9004AA24 35A4E900

回合终了时 CT 为 0:D0066B32 A4A2

B0066B32 A4A0

一回战斗等级最大:D00998B2 1C60 800998B2 0000

D00998B0 012A 800998B0 0000

评价值:301F6264 00××

注:填 0000 可看到 C 结局

时间停止:D0035122 2442 80035122 2400

全道具:B0FF0002 00000001 301F62A2 0000

B0FF0001 00000000 301F676A 0063

所有 Skill:301E62C5 00FF 801E62C6 FFFF

801E62C8 FFFF 301E62CA 00FF

(北京 刘伟)

PS 最终幻想 9 HP = 8

金钱无限:8008FFB0 967F 8008FFB2 0098

中文版金钱无限:9008FFB0 0098967F

全道具 99 个不减:B0FF0002 00000001 8008FFC4 6301

战斗后取得 AP:800FF0D0 03E7

全魔法:B0200002 00000000 30077819 FFFF

全圣兽:B0100045 00000000 80078AC0 000B

等级 LV99:B0FF0002 00000001 8008FFC4 6301

小敌人不出现:8007BDF8 0000

随时记录:800781A9 0005

全道具:B0FF0002 00000001 800788BC 6301

(北京 刘伟)

PS 最终幻想 9 HP = 8

隐藏剧情:在陆行鸟空中庭园调查上方陆地的一块大石处会遇到 BOSS,打倒后会得到一件物品,在再去莫古总部按一定的顺序和那些莫古对话,成功后第一层的两个莫古会让开,进到里面和送信的莫古对话会得到一个齿再上二层把齿轮给另一个莫古,它会让你上那个机器,当升上去后会见到一个比最终 BOSS 还强的 BOSS。至于对话的顺序大家慢慢逐么一下吧!

听说还有一个隐藏人物,就是在翻版动画中和史泰勒在一起的那个女人。加入方法是在第三张碟时去地图右上的大陆在山壁上的地点日文名记不清了,具体加入方法也不知道,由于我的进度在第四张碟所以进不去,但在地图有名字。幻之合成屋中也有一把剑,没有人能装备,我想这把剑是给那个女人装备的。 (兰州市 程麟)

PS 寄生前夜 2 HP = 5

零弹药消费法(M9 版):在西部小镇水塔处及第二张盘开头,需要消灭一定数量的人面驴,此时可将 M4A1 加装 M9 组件,然后引人面驴去撞周围的障碍物,待其自行撞倒后,立即上前用 R2 键砍一刀,可造成 200 点以上的伤害(有时随机出现 500 点以上的伤害),保管一击必杀。另外,用风系魔法配合 M9 攻击,也能取得同样的效果。地下掩体中有不少自动警戒系统,用枪打的话不仅易打偏,而且风系魔法配合 M9 攻击,也能取得同样的效果。地下掩体中有不少自动警戒系统,用枪打的话不仅易打偏而且很浪费子弹,如用 M9 的话,一刀便可击毁,出刀位置恰当时,更可同时击毁好几个。

隐藏奖励:当游戏通关后,根据剩余 EXP 及 BP 的数量,会随机获得隐茂奖励,如果不断以同一模式游戏,每轮游戏结束后,都可获得不同的奖励物品,用此方法可收集到各种超强的武器,防具及弹药,甚至还可获得能强化魔法的四种珍稀物品。

弹仓极大的枪:用同一模式不断游戏,进行到一定轮数时,就有可能获得装弹量 200 的 M249(使用 5.56mm 子弹),此枪发射速度快,攻击力强,可在极短的时间内消灭 BOSS,用来对付西部小镇的喷炬兽,保管一分钟之内将其 KO。但要注意此枪耗弹速度极快,弹药不足时不可随便使用。

隐藏剧情:当游戏进行到即将与西部小镇的喷炬兽对决前,将汽油交给 Douglas 后,先不要回六号室,而是到酒馆中,就会遇到 kyle,并有一段剧情。

高额 BP 获得法:首先,在游戏中要尽量消灭敌人,并且尽量用手枪,以减少弹药支出,其次主要靠收集道具,由集到有价值的道具(如各种武器,防具及具有装备效果的物品,HP 上限药)不要随便使用或舍弃,应尽量放在道具箱中,通关后这些剩余的物品就可换取大量的 BP。

油桶速燃法:当游戏进地到西部矿坑,与白毛人面驴对决时,需要打爆四周的油桶来照明,用子弹打的话很费事,如果用火焰枪或激光枪(M4A1 组件)来打的话,一下便可点燃。

李旺

PS 北欧战神传 HP = 6

游戏初期可收得弓斗士"ラウリィ"为仲间,他有一项攻击技为诱导光线攻击,此技可象魔法一样破坏防御,所以本人推荐游戏初期用他。

PS 大航海时代 4 HP = 8

世界各地补给村地址:

(1)南 39、东 174
(2)南 31、东 115
(3)南 16、东 122
(4)北 15、东 145
(5)北 42、东 141
(6)北 60、东 165
(7)率 72、东 129
(8)北 73、东 80
(9)北 69、东 18
(10)北 63、西 18
(11)北 65、西 39
(12)北 38、西 28
(13)南 22、东 14
(14)北 41、西 70
(15)北 58、西 93
(16)北 69、西 136
(17)北 68、西 165
(18)北 34、西 120
(19)北 22、西 159
(20)南 14、西 147
(21)南 8、西 78
(22)南 38、西 73
(23)南 38、西 60
(24)南 22、西 43

PS 幻想传说 HP = 9

1. 当你拾得加能力的药草后不要马上吃掉,只要你用鉴定物品的魔力亡壶对它使用,药草能力就会变成平时 2 倍的效果(注意颜色要从绿色变为红色)

2. 在最终 BOSS 城内有一间从左向右的屋子(要从镜子内过去,右边有 3 根柱子,柱子下方是门),柱子后面有死神,和他说话就可以用钱买到大量经验值,记住只有一次机会哦。多留一点钱吧!

PS 最终幻想 9 HP = 8

1. 有时你会碰见一些奇怪的敌人,注意它的对话,只要把它说的物品交给它就可以换取大量的 AP 值。

2. 本人发现同伴死后你的经验值会增加一些,所以让其他三人都死掉你就可以获取到 4 倍的经验值。

PS 恐龙危机 2 HP = 9

无限弹：收集 11 个 DINO FILE，在爆机后得到“白金卡”在第二轮游戏上会自动装备上，之后子弹就无限了，下面是 11 个 DINO FILE，在爆机后得到“白金卡”在第二轮游戏上会自动装备上，之后子弹就无限了，下面是 11 个 DINO FILE 的分布：

1. 在给水塔内（速龙资料）
2. 基地医务室（暴龙资料）
3. 港口吊桥边尸体，调查发现（异龙资料）
4. 研究用大房在得到船上零件时同时可得
5. 湖上器材放置区 卡车旁调查可得（翼龙）
6. 湖上设施管制室，一遥控器桌上调查可得（沧龙）
7. 机械冷却用水路，在水闸打开之后可得（长颈龙）
8. 城市前搬运前道路尸体旁调查可得（火山龙）
9 司令基地外周，电脑边尸体处（三角龙）
10. EDWARD CITY 居住区，一旁吉普车的尸体调查可得
11. 资料管理室“放置第三能源”资料碟旁电脑上调查可得（超帝龙）

在特殊模式下操纵恐龙的方法如下：

速龙：攻击↓+□
尾巴（左扫←+△）（右扫→+△）
前冲咬击╳+↑+□
超必杀技（血黄使用）←+→+↑+□
尖嘴龙：下段攻击↓+□
小踢攻击↓+△
前冲头撞 X+↑+□
超必杀技（血黄使用）↑+↓+↑+□
异龙：前冲咬击╳+↑+□
疯狂状态（血黄使用）↑+↓+↑+□
三角龙：前冲猛撞╳+↑
一击必杀（血黄使用）↑+↓+↑+□
暴龙：前冲咬击╳+↑+□
前冲踏击╳+↑
超必杀技（血黄使用）↑+↓+↑+□
火山龙：前冲咬击╳（按口攻击）
HP 回复（血黄使用）△+△+↓+□
Compsognathus 召唤同伴（血黄使用）L2+L2+L2+△+△+↓+□
操纵恐龙实在太爽了！（辽宁 孙禹枫）

GB 热血足球 HP = 6

通关密码：第二关 22431 第三关 03331 第四关 53031
第五关 36331 第六关 17231 第七关 42931
第八关：56131 第九关 51331 第十关 97131
准决战 08631 决战 01631

必杀技：游戏中，A+B

各个人的必杀技：クニオ：直线球

スサ：旋转球　マサヒロ：冲击球
タカツ：跳跃球　アツツ：飘柔球
グソエイ：直线球　ヒロエキ：影子球
ススム：反弹球
（南京 曲军）

PS 胜利十一人 4 HP = 2

十人人墙防守：当您在用 P 与 CPU/ P2 比赛时，你只要把自己一方球队中，所有球员（除门将外）都设定为“只看人，不看球”的盯人的方式来盯住对方球队中的一名中后卫。即，先进入菜单，选择 FORMATION，然后选 DEFENSE TYPE，再选一名队员，设定 MAN MARK，最后指定对方一名中后卫，设定 TLUHT MARKINU。把所有队员都按上述方法设定后，即 OK！那么到下半场，已方队员会集中在门前，形成一道十人组成的人墙。虽然此方法对防守不太有效，但却非常搞笑，大家不妨一试！（浙江

GB 塞尔达传说 HP = 7

回力镖获得法：以（4，12）处的 shop 内夹到“玩具鸭子”，到（3,9）处的屋内与抱孩子的人换得“蝴蝶结”，拿着蝴蝶结去（2,11）处的小屋内与小黑球换得“罐头”（好像是牛肉的），再去（4,15）处的香蕉店与鳄鱼对话换得“香蕉”，把“香蕉”给（12,8）处的猩猩，它会招唤同伴为你修一座桥，桥上可拾到“木棒”，与一棵有蜂窝的树旁边的人对话，他会用“木棒”打下蜂窝后被蜜蜂追，然后跑掉了，拾起地上的“蜂窝”到动物村右下角的屋内换得“菠萝”，在到第四关的路上见到（3,4）处，屋内见到的那人把“菠萝”给他换得“芙蓉花”，拿花去动物树左上角第二间屋内换得“信”，把信交给（1,4）处的人得到“扫帚”，“把“扫帚”给动物村中右上角的老太太同时得到“鱼钩”，再去（11,15）处，跳下桥，潜入水中，与水下人换得’发夹”，把“发夹”给（10,13）处的美人鱼得到“领结”，去（10,15）处把领结交给码，码会移动，出现一条秘道，主角可在里面找到一面镜子，带上镜子，最后到（5,16）处有一间空屋，只要放下铲子就可与隐形商人换得回力镖。（究极武器）镜子的作用：装备了镜子以前看不到的东西就可以看到。
（济南 姜明）

GB 热斗 96 HP = 8

隐藏人物“天狗”选择法：开机后，立刻同时按住 A、B 两键不放。等画面切换到“TAKARA”时，狂按“SELECT”键。按到 20 下时，机器会发出一个声音。这时进入游戏，就会发现在神乐的右边，原来空白的地方有人物出现。其中一个当然就是“天狗”啦。谁叫“天狗”呢？仔细看一下选择“天狗”时的那个特大号的框就知道了。（浙江 施洪锐）

PS 铁拳 II HP = 8

大头版及超大头版人的出现法：同时按住 R1、R2、L1、L2 及选择键后，再选择角色，便可看到大头版或超大头版人物，其造型非常搞笑。（如果选用超大头版吉光，那

么嘿嘿……。)以上几条秘技皆为我和我的 brother 经反复实践而得,都是"劳动"的结晶。 (安徽 张杰)

PS 超时空之轮 HP = 5

ツマル的进化:游戏中会出现一个名叫ツマル的角色,这个角色能够作自我进化,以下是它的进化方法:

第一次进化:

使用黑色、红色、黄色无素总数超过 100 后ツマル便会变成ツマル恶魔,使用白色、蓝色、绿色无素总数超过 125 后,ツマル就会变成ツマル小天使。

第二次进化:

变成ツマル恶魔后,使用黑色、红色、黄色元素总数超过 300 后就会变成ツマル魔兽;如果使用白色、绿色元素总数超过 200 后便会变成ツマル圣兽。(浙江 潘斌峰)

PS PUYO PUYO 跟卡君一起 HP = 8

隐藏要素:使用 PUYO PUYO 和カし一来完成故事模式,便可以分别使アルル和ヵーバソクル这两个隐藏人物出现;如果玩者在设定 HANDI—CAP 时将游标移到"激甘"那儿,再继续按着方向键的"上"或"下"便会出现"超激甘"这一个难度。 (浙江 潘斌峰)

PS 最终幻想 9 HP = 5

通关后附加的小游戏:在游戏通关后,在"THE END"画面出现时,顺序输入 R2、L1、R2、R2、↑、╳、→、○、↓、△、L2、R1、R2、L1、□、□ START,会听到一个音效,就可以玩到一个"二十一点"的扑克游戏,再按 START 是退出,不过就不能再进入了。 (鞍山 姚舜禹)

ARC 三国战记·风云再起 HP = 7

一、四把神剑的入手方法:

火剑:

1. 拿剑的角色身上必须要有道具—傀儡娃娃。
2. 在第二关时选择山洞中的路线。
3. 关底夏候渊处有一冒毒烟的山洞,此门需迅速进入。
4. 要人此门需"百毒不侵",方法有二,若队中有黄忠可在途中拿到道具"金蝎子王",让他先入此门,若无则要使用道具"隐身衣"了。
5. 人洞后让拿剑的角色打开左下方的宝箱即可。

雷剑:

1. 选择"大意失荆州"情节。
2. 打中 BOSS 貂婵时先放道具困住她,(如"已安状"、"傀儡娃娃"、"毒气筒"、"飞刀"等)然后使用夏候渊的援军令迅速斩之(约十秒左右的时间),然后进入上方的秘道。
3. 干掉飞鸟后此处会出现 BOSS 吕布(对付吕布不难,可恶的是他身边的飞鸟,'人仗鸟势'),杀之可得雷剑。

冰剑:

1. 在关底吕蒙处会出现铁甲兵,不断的撞击最先出现的那个"家伙"(青钰剑)(大约八至十下)就会出现冰剑。

爆剑:

1. 需有道具"和氏璧"(杀死吕布后可得)。
2. 在"血战夺荆州"情节刚开始时让持有"和氏璧"的角色入上方的洞门。
3. 在洞中干掉小兵后往右方人秘道,途中可得爆剑。

二、选择难度:1P 按住↑+B,2P 按住↓+C,START 即可,成功后选入画面会变成金黄色。

三、天书妙用:以三人为例,IP 使用天书,2P 迅速使用特殊物品(A 面道具,有瞬间无敌的那种),3P 则可使用天书,成功的话 1P 天书效果不消失,2P 特殊物品无,3P 天书仍然可以使用;失败的话 1P 天书效果消失,2P 特殊物品无,3P 天书仍然可以使用;失败的话 1P 天书效果消失,2P 特殊物品无,3P 天书仍然可以使用。二人和作也可,只是另一人须迅速变换使用道,用此法可以大大增加天书的使用次数。 (江苏常熟 温黎星)

ARC 97 格斗之王 HP = 2

1. 八神 15 连击:此技限对可汉,八神在版边稍离一点陈靠近使用→A+B,八神跳起使用百合折,打点要低这是关键然后↓B、立 B、立 A×2、立 C、→A,超杀 15H。此技绝对可行多试几下便知。

2. 比利的连击:对手稍离近一点使用→A+B,比利在没回头的情况下使出 A 连打,如果成功就会看见两人背靠背对手一直被打且推着比利向前走,一般比技为 28H 但大门、七枷社、陈为 32H 如爆点此技耗血 70% 且晕点。

3.100 连击杀大蛇法:用比利组队打大蛇时,让比利第二个出场让第一个人去加满一个能量点,不能打大蛇。比利出场待大蛇使出吸的那招超杀,比利也使出超杀,比利会被打倒但火圈不会消失,此时就可以站起来烧大蛇了,如果时间够便能 100 连击。 (江苏 八神月)

大家好:

本人即是最近加盟《电软》的"著名"游戏高手 WP,今后关于秘技部分就由我全权代理了,还望各路高手多多的支持。关于秘技,我希望大家能在第一次游戏时尽量不使用,等充分的体验到游戏的乐趣后再用不迟。这样既能够体验游戏后的成就感,同时也能体验到那种"无敌"的快感(个人观点)。这个栏目实用性较强,所以一直受到大家的关注,今后我会尽量多提供些有价值的猛料给大家,大家也要多多的来信支持我,让我们共同的把这个栏目办好,同时也让我这个新人的地位能大大的提高,哈哈····(等我的薪水提高了,就请大家吃饭!!)另外由于本人十分的酷爱玩 WE 系列,所以有志同道合者也可给我来信,今后我会在栏目里开辟一块让我们足球迷说话的地方。还望大家多多捧场,小弟我当然会感激不尽。好!先到这吧,祝各位玩友身体健康,学业有成,财源广进,幸福甜蜜!!

《STREET FIGHTER》
1987.8

永远的战斗

街霸在海报、插画上的历史①

永远的STREET FIGHTER

格斗——当初只有影视作品演示给我们，或者到街头暴走。街霸改变了这一切，格斗平民化了。回顾初代登场的她，那简陋可能会让后辈们偷笑，但那毕竟是所有梦之战斗开始的地方……



隆

←比少年系中还幼稚呢！隆。真是青春+呆脑的形象，好象



沙盖特

↓与隆相比，他还是比较成熟的，但怎么感觉有点像农夫呢？



这三位以后还会登场，但形象与现在差别依旧很大！尤其是SAGAT，在这里让人觉得阴险强于恶狠。



肯



阿顿



GEKI



LEE



MIKE

他们以后还出现过吗？恕365才疏学浅，不能正面回答各位。但历史的前进总是无情的……



JOE



BIRDIE



RETSU



EAGLE

DragonQuest

——抛开游戏里闪烁幼稚的勇者世界——

——眼前是亦幻亦真的勇敢、爱情和正义——

365眼中的勇者世界

"没有精密的背景介绍，不要详尽的资料分析，只有我
只有我嘴上的乱弹，只有我身旁的世界……"



大家好，从这里开始，我们将乱入RPG始祖——《勇者斗恶龙》原画设定的世界。而我，365，作为乱谈的领路人，也将很高兴地同大家讲些我脑海中一些能同勇者联系上的思绪。

幻想的纪元永远都是那么漫长，而且即使是在现实中，那些勇者也已度过了十几年的光阴。当时那些充满童稚或者朝气的脸庞，如今都被时间画上了永远的印记，可那挥抹不去的感觉就像化石一般印刻在他们的心中。对这种连晚辈365都无法完全理解的心情究竟是什么样子的呢？或许从旁边这几张简单的设定图稿中，我们可以追怀一下那以远逝的过去 。





→何为勇者？我想能在危机面前泰然处之算是起码的要求。环视周围，那些与365一同加班到深夜的新人：风林、七支剑、WP他们在主编堆积如山的工作下仍旧谈笑风声地沉入电脑屏幕里的场面，令我深深感到追逐理想的勇者就在自己的身旁……

罗拉公主



←美丽可爱的公主一直都是勇者追逐的梦想。可以说，公主的存在已经是必不可缺的要素，因为她既是在情感上中和残酷现实的灵丹，更是恶魔们展开罪恶的最佳途径。或许感情戏+导火索就是公主们存在的价值？至少勇者是不会让公主会出来战斗的。

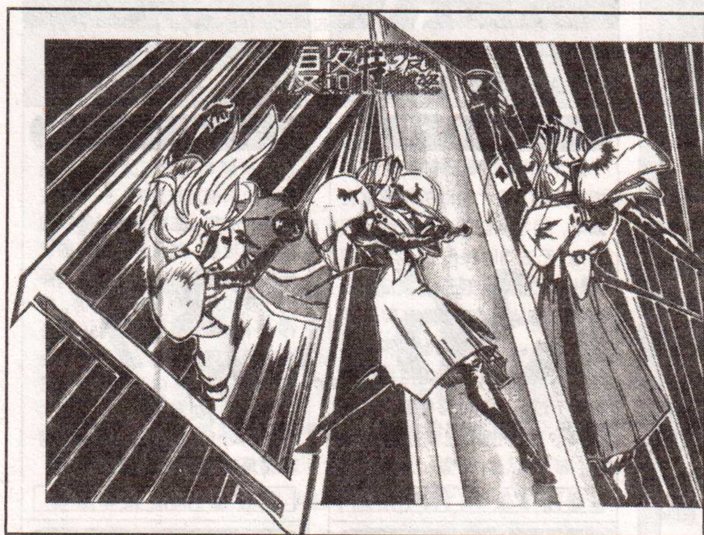
菜鸟画廊



▲《千两狂死郎》内蒙东胜 炜涯

▲令我想起当年特工黄十分喜欢在大街上做出狂死郎单腿站立且不停抖动的姿势，怀念啊！

（「L・P」:★★★）



◀《夏洛特的风姿》 湖南常宁 李振华

◀"侍魂"啊，你们这些剑士何时能够再度回到我们身边啊，哈哈，天霸封神斩！

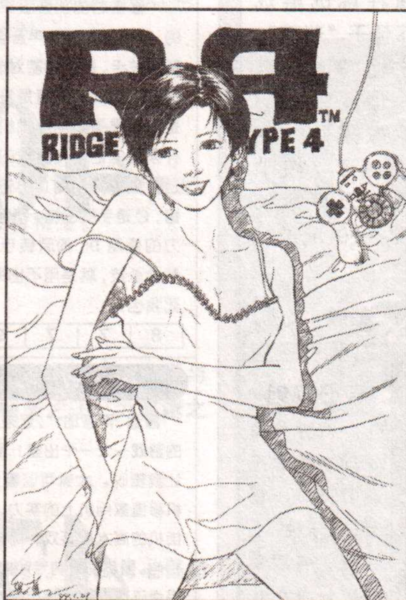
（「L・P」:★★★）



▲《BLUE MARY》 武汉 郭蓉

▲圆月之下的玛丽究竟是否还想将"饿狼传说"继续下去呢？

（「L・P」:★★★）



▲《R4》 武汉 魏莱

▲难道永濑丽子喜欢一早起来就玩赛车吗（还穿着睡衣，呵呵……）？

（「L・P」:★★★☆）



▲《KOF97 新怒队》 天津 张亮

▲以后这些英雄斗士们会在哪里出现呢？SNK 已经 Byebye 了……

（「L・P」:★★★☆）

游戏点评

GAME BAR

～新作、名作、怀旧作全部收录～

三位批评家的近况

麒麟	七支剑	WP
最近又把 N64 翻了出来，准备找一盘《马里奥故事 2》来玩，毕竟是任天堂的作品，没挑儿！而我的 DC 可以少开会儿了。这期推荐大家玩玩 DC 的《爆裂无敌》，极棒！	最近的好游戏还是挺多的，要是想看漂亮的画面，当然是 DC 的《海豚》啦；追求难度就选择 PS 的《盗墓者 5》吧；与朋友同享时，我则推荐 《CAPCOM V.S SNK》。	本人为新生代骨干力量，擅长各种类型游戏，尤为精通 AVG、S·RPG，以及 SPG 和各种另类游戏。《实况》系列无敌，擅使各队，尤其熟悉“大人”战术和技术型打法。



编者话：

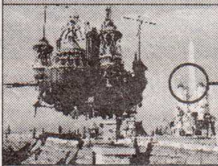
天下游戏何其多，为了使广大玩家在挑选游戏时不至于“迷茫”，本栏目特请来电软编辑部的三位评论家来为大家指点“迷津”。文中评论代表其个人观点，仅供玩家参考。

责编/风林

2000 年 7 月 7 日 —— 发售日

最终幻想 Ⅸ —— 中文译名

FINAL FANTASY Ⅸ —— 外文原名



—— 游戏图片

机种:PS　厂商:SQUARE
类型:RPG　对应:震动柄、PDA —— 其他咨询

评分规则

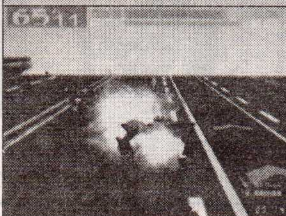
游戏评分由左向右依次是画面、音乐、创意、娱乐性、上手度，各项目的满分均为 10 分。



1999 年 12 月 9 日

电脑战机 加强版

电脑战机バチャロンオラトリオ・タソグラム



机种:DC　厂商:SEGA
类型:ACT　对应:震动包

麒麟

这个游戏如果没有使用专用摇杆的话，整个游戏的乐趣就会减半，因为我们的左手只有一只拇指，无法同时操作“十字钮”和“类比式”滑杆，等于说：“没买专用摇杆的人很难打赢有买专用摇杆的人。”这样的设置实在无法让人理解 SEGA 是如何考虑的呢？不过，游戏的移植度实在是很高。对于街机迷实在是必买的。

36

8	8	6	7	7

七支剑

移植后的加强版果然不是吹的，不但画面优，声音佳，还加入新的关卡、新的切割对战画面、新的游戏模式。简直是没话讲，但是，如果不用电脑战机的专用摇杆来玩的话，其游戏的娱乐性可是会大打折扣的！不知道是我的错，还是手柄的错，不管我如何努力的使用 DC 的原装手柄想使用超必杀技，就是用不出来，真是气死我也！

40

8	7	7	9	9

W P

“感动、再感动！”，近来 DC 高评价的游戏一个一个出笼！而以这款最让我赞叹。大家可以看见 SEGA 街机移植家用机上的实力，这样超越街机的高水准游戏，简直让人不敢相信。虽然说没有专用摇杆，玩起会有点不习惯，但使用普通手柄玩起来的话，也不会差太多的哟！不过，要是初学者的话，若要接触这款游戏建议你先搞清方向再说，否则就准备被炮轰吧！

47

10	10	10	10	7

2000 年 9 月 7 日

超级自由人 2

リベログランデ 2



机种:PS　厂商:NAMCO
类型:SPG　对应:震动柄

麒麟

一开始可能会不太适应只操作一个人的足球游戏，一个人在球场上乱转，在热悉适当时机向队友要球后，就会觉得游戏的娱乐性十足了，自由创造球员在场上比赛也是相当有趣的部份，操作一个身高 210 公分或 155 公分的球员在场上狂奔，是不是相当有趣的画面呢？由于只操作自己一个，所以更写实地表示出真实足球的场上情形，会让玩家真有感觉是自己在参加比赛哦！

37

7	6	8	8	8

七支剑

画面视点采得绝妙，好像就是实际在球场中比赛一样！虽然比较不知道队友在哪里，但是真正在球场踢球的感觉，却是其他同类游戏做不到的。防守方和攻击方的操作的时候，一定会来个重播镜头，在游戏中除了踢球以外，享受画面的细致也成为乐趣了。

38

9	8	6	7	8

W P

这款游戏跟一般的足球不太一样，玩家不须大费周折地顾及到全体队员，甚至全场的概况，在游戏中只要扮演好“自己”就能轻易地频频得分，感觉回到了 FC 的“热血足球”时代，因为游戏都是可以操作一位选手纵横全场，射门得分，这种特别的喜悦是其它足球游戏体会不到的。只可惜读取速度过慢，使得游戏性大打折扣。

36

7	6	8	9	6

2000年5月25日

机器人大战α

SUPER ROBOTS WAR α



机种:PS　厂商:BANPRESTO
类型:SLG　对应:震动柄

麒　麟

战斗画面做得进步太多了，还将画上的单位图示变成立体的，这些卖点。可是难度变低，过去那些变态强的敌人都很少再见到，让人在改造武器上失去乐趣（因为不改造都能破关）。还有机器人虽然增加了，可是相对的势力就多到让人容易混淆，同时剧情的张力也因此显得薄弱（每个势力的介绍减少，彼此的关系也无法留下深刻的印象）。其实只要游戏做成两片光碟，这些问题都能解决……（V高达用的关数好少喔）

36

7	7	8	7	7

七支剑

这一代的机器人大战可以说是从有机器人大战以来做得最好的一代。而且在剧情上也是做得最庞大的一代。再加上剧情的复杂及因玩家的能力不同而有熟练度的设定，让机器人大战的游戏性更增加了几分。再加上两种不同的系统及多种不同的路线，使人无法一次体验整个游戏的精髓。这也是这个游戏最令人赞赏的地方。更多的机种，更多的设定，不玩实在是太可惜了！

39

7	8	8	7	8

W　P

这款游戏推出已经好久了。这次的机器人在施展绝技时的动画用的图片张数更多。玩起来也是比前几作更感动。尤其是"ウアルオーネ"的招式里是比前几作还要有魄力，它那随风飘逸的秀发，连WP都忍不住对着电视大叫"OH－YEA"呢！但因为剧情分歧点的缘故，使得必须多玩几次不同路线才见到所有原作故事，不然玩起来剧情会感觉有点松散

39

9	8	8	7	8

2000年10月21日

电车向前走2

电车GO！2



机种:NGP　厂商:SNK
类型:SLG　媒体:卡带

麒　麟

刚看到这款游戏的画面时，会觉得好像也不怎样嘛！但实际在玩过以后，就会觉得声音的临场感相当地逼真，以彩色的NEO GE－OPOCKET来说，能够将整体的气氛以这种形式表现出来已经相当不错了。而在加入了原创模式之后，连过去玩一下子就会感到无聊的我，也不再感到无聊了。

27

6	5	5	6	5

七支剑

以携带到型游戏的角度来看，这款游戏绝对不会损及过去"电车向前走！"系列所创下的良好的名声。虽然在背景移动时会产生一点不协调的感觉，但是以整体的角度来说，这款游戏的完成度已经算是十分不错了。玩家们必须好好地参考各仪器上的数字来操作才行。

26

5	6	5	4	6

W　P

这款游戏过去已经被移植到许多主机上了，这回再加上这个版本，这已算是一款值得系列收集的游戏了！游戏本身与其他携带型游戏的版本都差不多，因此玩家们可以安心。其实这款游戏的画面设计得还算不错，在电车进行时玩家们应该可以根据路线附近的风景，来判断自己到底在哪里。

31

7	4	7	6	7

2000年9月6日

CAPCOM V.S SNK

CAPCOM V.S SNK



机种:DC　厂商:CAPCOM
类型:FTG　对应:震动器

麒　麟

梦幻的结合终于活生生地呈现在玩家们的面前，由CAPCOM与SNK两方格斗角色组合在一起，让所有的格斗迷们一次玩个够。这款游戏唯一人缺点便是可能会让玩家们的DC主机玩到疯狂，因为为了爆机后便将游戏中隐藏的角色及要素出现，于是开了机后便在练习模式里赚点数（点数真的好难赚啊！），游戏中还有一个让玩家们感动的地方便是可以听到一些历代以来的名曲！

48

9	10	9	10	10

七支剑

ALL STAR大作，游戏系统完善、读取速度OK、图像及操作性等都是上选。但有一点则是见人见智，游戏采用的是近似"超级街头霸王II X"的动作性质，对热爱使用连技的玩家，可能会感到无趣。但对于格斗感到复杂不敢接近的人，是再适合不过。虽是群星大集合，但是CAPCOM及SNK公司在大部份的背景及音乐上，似乎没有表现出特色……

46

10	7	9	10	10

W　P

自己虽然对"拳皇"的角色一窍不通，不过CAPCOM的"街头霸王"角色倒是使用的颇有心得，这一回的两大帮派大对决，虽然在角色的技巧和动作不是重制作，但玩起来还是非常地过瘾。而且点数也不易赚取，但游戏本身的娱乐性相当高，倒还能弥补这些缺点，我觉得本作完成度非常不错。

38

8	7	8	9	6

2000年6月29日

街头霸王3.3rd

STEET FIGHT 3.3rd



机种:DC　厂商:CZPCOM
类型:FTG　对应:震动器

麒　麟

完全和大型电玩版相同！！！无论在各方面，都可是现在2D格斗上乘之作。练习模式的设定亦是多而不复，还有创新的CPU动作紧制模式，对于初学者或是老玩家练习BROCKING或连续技等技巧时，都非常体贴。在人物方面，除了增加了共3分之1的新人物外，每位人物的新增技巧及新增连续技，都是令人再入陷入街霸III的主要因素。中毒机率极高，格斗迷要注意！！！

47

9	10	8	10	10

七支剑

终于能在自家中玩到"街霸III 3rd"了，这款在大型电玩我就很常玩了，家用当然不用说了，移植的相当完整，也加入了许多新要素，相当值得收藏。"街霸"系列一向是平衡性佳的游戏，不过本作有些人觉得不像话，稍稍失去了本系列的特色。在本代新加了五位角色，其中包括春着这位格斗女王，CAPCOM好像想藉春丽来挽回人气，结果好像还好……。

40

9	8	8	8	7

W　P

在玩过之后并没有觉得有什么多大的改变，只是加入了一些新的技巧角色，和以往的作品来比较之后，还是觉得以前单纯的波动拳、升龙拳及旋风腿这些招式就不错了，反而最近的作品加入了BLOCKING系统之后，对于刚才的玩家来说会是一个相当大的致命伤，热练之后的人可以疯狂地抵消对手和攻击，而初学的玩家就陷入一面倒的情况！

38

8	7	7	7	9

2000 年 6 月 29 日

机动战士高达－基连的野望

机动战士ガンダム　ギレンの野望



机种:DC　厂商:BANDAI
类型:SLG　对应:震动器

麒　麟

38

以宇宙纪元为序，加上魅力十足的高达所建立的庞大历史架式，早已使得本款游戏在 SS 登场时就已成为如“三国志”一般的模拟战略大作，本次登场作品是移植自 PS 的“IF”本身在系统上就已几乎超于完美，在 DC 上最大的差异在于“速度”喜欢本作的玩家若回想起 PS 的速度，那本款游戏绝对值得玩家买……因为真的很快！

9	7	6	9	7

七支剑

32

游戏内容及战斗动画方面几乎跟 PS 版一样，并没有多出来的指令，或在画面上做改变，当然，这也可能是 PS 版就已经达无须改变的境界所致。若是探讨跟 PS 版不同的地方，最明显的就是在速度上的增快，无论是战斗动画的切换，或是思考模式所使用的时间，都比 PS 快上许多。就个人的观点，这比较适合只有 DC 没有 PS 的玩家，或是对高达死忠的玩家来卖的游戏。

8	8	3	7	6

W　P

40

基本上 PS 版是完全移植，但是在最为令人诟病的游戏速度上做了大幅的改进!!!原 PS 版敌方的思考速度，一直不断地消磨玩家们的耐性，但此次 DC 版则是非常快速，不论是战斗、敌方思考、游戏存档等，速度皆大幅提升。而卡通画品质亦是令人感动，出奇的美丽。

9	8	7	7	9

2000 年 8 月 3 日

SD 高达 GG－F

SD GUDAM GGENERATION－F



机种:PS　厂商:BANPRESTO
类型:SLG　对应:震动柄

麒　麟

40

在“SD 高达 GG－0”就已表现地十分完美的模拟大作，如“机器人大战”一般地推出了此次的“超完美版”，新追加的系统、格数增加到完美的战斗画面，虽然在剧情章节上并没有做出多大的变化，但可以自由的选取关卡倒是一项贴心的做法；最令人有超值的是第四片光碟中和 WS 互动的模式中竟然也有游戏可玩，真是一片双享受呀！

9	7	8	10	6

七支剑

48

不愧是集高达之大成的游戏。连“闪光的哈萨”话中出现的高达都有，实在是太棒了。这次的 SDGGF 一改前两代的缺点，玩家可以自由选择要玩那一代高达的故事。玩家们可以只选择玩自己最喜欢的故事。在每一代高达的游戏中，只要一个关卡过关了，玩家可以重覆地玩那个关卡。如果那一关重要条件未达成的话，还可以回去再玩一次。再看一次动画，真是太棒了！

9	9	10	10	10

W　P

36

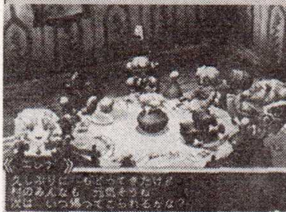
只要有前游戏记录的话，可是任意选择喜欢的关卡来玩，而且重复玩也没有关系，这样的话，有些重要的机体，就不必担心会不小心漏掉了。而且重复玩的话，驾驶员的经验值和机体的经验值都会保留，也就是可以在同一个关卡无限次数的练习就是了。擂台战是比较有趣的地方，玩家可以在这个模式中赚钱和得到新的武器，我想这是系统改变的目的之一。

7	6	7	8	8

2000 年 8 月 3 日

格兰蒂亚 2

グランディア 2



机种:DC　厂商:GAMEARTS
类型:RPG　对应:震动器

麒　麟

45

从前作开始，本人就被游戏中的美术设计所深深的吸引，用色大胆明亮的画面让人就是无法不去注意这款 DC 有史以来的最强 RPG 大作，在二代中完成了不少的系统改变，使得本作更完美地成为 DC RPG 的代言游戏：也许是剧情上的铺设不够壮大，虽算的上是超级大作，在气势上却仍是输“太 IX”一小截，但综合各点来说都还算得是上上之作！

10	10	9	7	9

七支剑

49

故事、画面、音乐、系统，无论各方面都有极为杰出的表现。流畅的画面表现，反传统但却不失一款幻想 RPG 所应有的风格。比前作更为进化的战斗系统，除了战略性之外，紧张和战斗步调是此作的卖点之一。而成长方面，必杀技、魔法、技能等的成长，都是由玩家自由培养。个人绝对推荐!!!

10	9	10	10	10

W　P

47

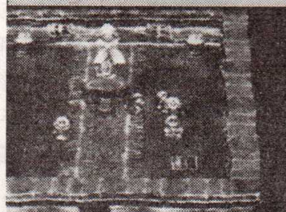
游戏的刚开始可能并不是这么的吸引人，但是随着游戏的进行、同伴渐渐的加入后，娱乐性也相对的变高。在系统方面也是一个蛮创新的点子，一场战斗下来，只有一句“过瘾”可以说，而在魔法与技巧的习得方面，虽然感觉上与“FF 有点相似，但是仔细游戏过后，玩家们可以发现其中不一样的地方。游戏的难度还不算很高，而且这次在 DC 主机上表现的相当精彩，是一款不可多得的游戏。

9	9	10	10	9

2000 年 8 月 26 日

勇者斗恶龙 7

ドラゴンクエスト 7



机种:PS　厂商:ENIX
类型:RPG　对应:震动柄

麒　麟

40

基本上，游戏的解谜要素相当的高，一不小心可能就会卡上好几小时，以目前的软体水准来说，“DQ7”没有 CG 画面，对于重视画面的玩家来说，可能会觉得不习惯。五年时间，对于忠实的老玩家来说，终于盼到系列作的发售，一定是既没期待又怕受伤害。整体上来说，这次“DQ7”的表现真是让人又爱又恨，是老玩家们必备软体之一，新玩家的艰苦考验啊

7	9	9	8	7

七支剑

47

勇斗迷照过来，本作虽然只有两片装，但是内容方面却是意外的充实，玩起来更是大快人心。虽然这一回的游戏并没有串连在一起，但每一段小故事有其特别的意味存在，再加上创新的怪物之心和改良之后和移民之村，使得这回的勇斗变得更加的耐玩，其余的隐藏要素就更不用说了。只要你是勇斗的老玩家，绝对不可错过这款世纪大作！

9	9	10	10	9

W　P

49

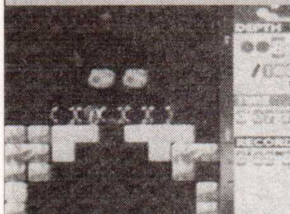
藉由 PS 的强大机能，大大 提高了画面的演出!!!!虽然画面仅是关卡画面由 2D 转变为 3D，但是，“勇斗”所注重的是解谜性，这两点却是其他同类 RPG 游戏所无法比拟的。也是因为由 2D 变为 3D，使得此次更注重 360 度旋转画面来寻找地图上的重点地带。新系统“石版”也是令人又爱又恨，转职系统和复活及故事性重视，感觉很像融合 DQ 第三及第五的杰作。我个人认为在“勇斗”排行榜中仅次于第三作。

9	10	10	10	10

2000年6月29日

钻地小英雄

ミスタドリラ



机种:PS+DC　厂商:NAMCO
类型:ACT　对应:震动柄

麒　麟

当还没有玩这款游戏的时候，一点也不知此款游戏会有什么好玩的，可是就在玩过了之后，竟然一玩就不能罢手！这款游戏最大的特色就在于创意，结合了俄罗斯方块和魔法气泡的特色，千变万化的地形，多种挑战模式，让人玩得不亦乐乎。第一次玩这款游戏的人可能会觉得很难吧！不过这款游戏的另一种特色就是很耐玩，不管玩几次都不觉得烦。

43

8	8	10	10	7

七支剑

游戏的目的很简单，就是下一股脑地往下钻，而且速度越快越好。不过走捷径大家都会走，问题就在于钻得不适当，而产生的砖块掉落的问题。除了速度太慢以外，掉下的砖块如果砸到小英雄的话，游戏也是会结束。当然，如果有自信，用闪躲的方式也可以躲避砖块，也就是说，虽然游戏的目的就只有一个“往下钻”，却可以有多种的玩法出现，所以娱乐性是相当高的。

41

7	8	9	9	8

W　P

不愧是日本大型电玩场中最受欢迎的益智游戏，谁都可轻易了解的规则，只是简单的向下钻动，但却得注意随时因方块移动所产生的连锁，也得注意自己的氧气。慎重、大胆、快速，以钻至更深才能完全体会“爆钻小英雄”的游戏醍醐味，虽说是款简单的益智游戏，但中毒率却很高。

40

8	7	7	8	10

2000年6月29日

女神异闻录2罚

ペルソナ2罚



机种:PS　厂商:ATLUS
类型:RPG　对应:震动柄

麒　麟

原本以为和上一代会有很大的变化，结果没想到，在战斗方面及一些设定方面还是一样的。不过在介面的操作上倒是方便了许多，也比以前节省了许多的时间。可是战斗中的缺点还是存在的，由于召唤仲魔出来需要花许多的时间读取，所以战斗的时间就变得很长。为了补足这个缺点，这次加入了可以关闭仲魔出现的画面，算是一个改进的措施吧！整体而言还不错。

36

8	8	6	7	7

七支剑

跟罪的系统差不多，不过在故事上却大幅更新。战斗中可以看见敌我双方的动作，是系列中比较让人亲近的原因。当然，说服恶魔的过程是本作最大的特色也是最有内容的一点，不过基本上，抓住恶魔的性格再来说服会比较容易成功。抓住恶魔后的培育过程，也是挺有趣的地方，看到自己抓的恶魔因为合成而成长而越来越强，成就感由此而生。

34

7	7	6	7	7

W　P

基本上，在系统上的变动，比起第一作、前作都更为简易了，让玩家能够更轻松的进行游戏。和恶魔对话、塔罗牌的收集、提升自己所有的使魔能力、依照谣言系统改变游戏环境等等，一直都是“女神异闻录”最为吸引玩家们的要素。而在故事设定或游戏进行剧情等，和前作也都有一定程度上的前后因果存在，所以对于玩过前作的玩家来说，如此的设定是再好不过的了。

40

8	8	7	8	9

1999年8月27日

魔法气泡外传



机种:GB　厂商:克派尔
类型:RPG

麒　麟

这款作品做得很用心，感觉不出是掌上型电玩用的软件；这么正统的RPG，可以交换零件、改造战斗机器、自由合体，简直宠坏了玩家。战斗虽然缺少一点激烈感，不过还好能激起玩家的斗志。角色设定上够可爱，造型简单，给人满不错的印象。敌人的思考速度有点慢，我等得不耐烦。

29

6	6	5	6	6

七支剑

游戏的设定有收集和强化自机的动作；对于玩家而言，如此具有稳定感的战斗模拟性能，最尝得出战斗的原味！角色的丰富表情和细部描绘相当精致，剧情的演进和原始魔法气泡的世界观一点也不冲突，颇耐人寻味的。敌人的行动模式有一点公式化的感觉，似乎不太强？

26

5	4	6	8	7

W　P

这些角色可不只有可爱而已哦！游戏本身是硬派的模拟战斗游戏，但实际的游戏感却平衡了这种硬度。合体、改造、更换零件的三种神器设定，为游戏本身注入更多魅力。难易度有点高（或许有人不这么认为啦），可是能在模拟游戏中带入这种连续技的战法，设计者的玩心似乎非同小可？

30

6	6	5	6	7

2000年10月19日

梦游仙境

ARISIA IN DAYDREAM



机种:DC　厂商:SEGA
类型:A.RPG　对应:震动器

麒　麟

这一款游戏一开始就让人渐渐的失去想要继续游玩下去的感觉，因为一开始就一直在交代剧情，可能这是这一款游戏的致命点，而游戏的动作相当的平凡，感觉不到有什么值得去玩的地方，可能对於年龄较小的玩家来会比较适合吧？如果真的觉得没什么游戏可玩的时候，才会去考虑玩这款游戏吧！

32

7	6	7	6	6

七支剑

整体上来说，是一款具有冒险性质、益智要素又非常地高的动作游戏。收集卡片、运作各种技巧於关卡中进行解谜，拥有N64的玩家，应该会立即感觉像是“萨尔达传说”及“马里奥64”的综合体一样。游戏的要素非常多，一玩再玩的吸引力大。不过动作的种类稍嫌过少，在关卡中远近距离似乎也很难拿捏？

39

9	7	7	8	8

W　P

这款游戏在一开始，就有引玩家掉入剧情神秘世界的陷阱，随着它那公式化的开头与对白，感觉这款游戏好像比较试合低年龄层的小小朋友来游玩（因为内容挺可爱的）。在游戏开场时，会有一小段亲切的游戏解说，让玩家能够更进入状态。但等到真的与敌人对战才发现，这款游戏的动作性不是很高，有些地方也不是很讲技术性，除了剧情还挺可爱的以外，动作欠缺这点倒蛮可惜的。

49

9	10	10	10	10

一点通

嗨！大家好，我是"一点通"的栏目编辑。龙哥临走之前，特别留下了一封信，拜托我继续代替他演奏这曲子(就是主持这样一个单元啦！)，我也不太好意思拒绝他，所以从今天起，就由我来为大家服务。啊？说了半天，还没自我介绍呢，我是一休，对，就是动画片里的那个。什么？不认识我？……

……FF 的世界观与文明……

FF6 的帝国女将军"雪丽丝"——"各位读者，相信大家都已发现水晶与 FF 的世界观关系密切了，而我则帮大家请到了一个 FF 世界观的专家，请他帮忙介绍一下 FF 系列的世界观与文明，让我们一起来掌声欢迎他 - FF5 的主角，伟大的旅人，巴兹先生(台下响起一片掌声)。"

"好好，谢谢各位，谢谢各位，我就是 FF5 最受人羡慕，在冒险小队里面一次抱三个美眉大享齐人之福霹历宇宙无敌的巴兹…(话还没说完台下就是一阵嘘声)。""那个，巴兹先生，不要再耍宝了！(雪丽丝小小声地说，还顺势捏了一下巴兹的腿) 我们立刻就来跟读者介绍一下 FF 系列的世界观与文明吧(大声)。"

巴兹发现雪丽丝有点恼羞成怒之后，马上收起原本那副嘻皮笑脸的态度，正色起来。"巴兹先生，我想先提出一个基本的问题，何谓世界观，能不能请你下一个简单明了的定义呢？""嗯…其实世界观是个非常复杂的问题，可以牵涉到一个游戏的各方面，我先试着用一句话来形容它好了，世界观其实是支配着整个游戏的规则，无所不在无所不为，包括了一个游戏进行中的所有时间空间背景，影响游戏中人物的文化，道德，礼仪，想法等等，都可称之为世界观，也许可以说是游戏中的独特文明文化吧。而游戏开发小组，就可以利用世界观呈现出种种丰富的样貌给玩家。举例来说，魔法几乎都是 RPG 游戏中不可欠缺的要素，而有魔法存在本身这件事就是一种世界观。而在世界观支配下的种种人物，就必须采取符合世界观的行动。例如 FF2 中，因为龙只剩下最后一只，所以游戏角色必须要保护他；FF5 中，若失去了水晶之力，则被封印的邪恶会释放，世界会毁灭，所以游戏中的角色必须要保护水晶，这就是符合世界观的行动。然而呢，世界观却又是由整个游戏所共同形成架构出来的。举例来说，FF 系列的时代背景常常会有中古欧洲的影子，而为了表现中古的感觉，所以职业里面会有骑士(ナイト)，修行僧(チンク)，武器里面可能会有石中剑(エクスカリバ－，传说中亚瑟王拔出来的神剑)，地图上面的建筑有各式各样的城堡，也有一些神殿之类的中古欧洲可能有的建筑，游戏中的人物也是采取西式的名字。而另一方面又用魔法幻兽等设定将世界观独特化，形成了 FF 自己的风格。所以说，一个游戏世界观的形成绝不是三言两语就可以说完的，是由丰厚的人类遗产与开发小组的想像力原创力所构成，同时也是一个游戏将在玩家面前呈现什么模样的基础思想……咦？雪丽丝小姐，你怎么一副快睡着的样子？"

"啊！是吗？对不起对不起，一时之间听到那么多东西有点消化不良，我们换个话题好了，你能不能替读者详细介绍一下 FF 系列吸引的独特世界观与文明呢？""好，是的，相信各位读者被 FF 系列吸引的原因，其中一个一定就是 FF 系列中，引人入胜如梦似幻的幻想世界吧，就如同 FINAL FANTACY 这个名字所表示的意义、所描述的意象一样，FF 系列中的世界，也往往充满着各式各样的幻想般的事件与要素。"雪丽丝突然发问："那么，巴兹先生，请问为什么要设定出这样的世界呢？这样子的世界，对玩家又有怎样的影响呢？""嗯，不愧是雪丽丝，马上就问到了问题的重点。刚刚也提过，所谓的世界观，其实影响到整个游戏，游戏开发小组所设定的世界，将成为游戏中主角们冒险的舞台，也等于是玩家们所将经历的冒险旅程，而设定优良完整的世界观，也将提供玩家更能融入其中的冒险'环境'，至于 FF 系列创造的世界，在 FF6 以前大致来说可以以中古的欧洲作为基础，这样子是冒险世界有什么好处呢？我想就是'陌异化'""对不起，巴兹先生，你能不能对这个词稍微解释一下呢？""喔，抱歉抱歉，我讲的有点太快了，陌异化简单的讲，就是对玩家造成一个心理上的距离呀，举例来说吧，如果今天 FF 系列的世界是建立在一个与我们现实世界完全无分别的基础上，整个游戏能带给我们的"幻想成分"可能就大为减低了，FF 将世界背景建构在一个与现实有所距离，同时又有一部份架空的基础上，带给了玩家们刺激的想像与新鲜的视野，而玩家又能利用此等基础去幻想建构属于自己的冒险世界。如此，FF 系列才能让玩家越陷越深。""那么 FF 系列的世界观，除了中古世界



之外，应该还有些别的要素吧?”“是的，大体来说，FF 系列在 FF6 以前，除了由中古世纪所代表的创的文化之外，也包含了丰富的魔法与幻兽文化，还有种类繁多的机械文明。甚至还设定有各色各样的异次元异世界，之后我会帮各位从系列作的 FF1 到 FF6 作一个演变的介绍。”“呃，巴兹先生，我刚刚就注意到，你一直在强调六代以前这一点，能不能说明一下为什么呢?”“那是因为，FF 系列在进入次世代主机 PS 上面之后，可以说在风格与设定等各方面做了一个很大的转换，虽然销售并没有下跌，但的确造成了许多玩家的迷惑与不满，甚至造成 FF 系列新旧玩家之间的对立，所以有人把七代以后的 FF 称作“次世代的FF”，我对那个部分比较不了解，我看你还是以后找别人来替大家介绍吧。(一休：你打广告未免打的太过分了吧?)”“好吧，好就请你就 FF6 之前的世界观，或者称之为文明，替大家做一个介绍。”

“哈哈哈，这个就不是我胡侃了，相当年我骑陆行鸟不知道跨越过几个大陆，我双脚走过的桥比一般人走过的路还多，哪代 FF 我没看过的，当年光之四战士飞出浮游大陆时我在帮他们开飞空艇，当年赛西鲁他们坐魔导船去月球的时候我在他们船里卖道具……”正当巴兹讲的天昏地暗日月无光时，跟巴兹一起来的现场的蕾娜从台下上来，对雪丽丝说着悄悄话：“这个人呀，一开始胡侃起来就口沫横飞，完全不懂得要停，你还是让他自爱一点吧。”雪丽丝听完也不客气，一脚就往巴兹的鞋子上踩下去，硬生生的让巴兹停下来。“呜…好…各位……读者……我们现在……就来看看……FF 系列的独特世界观……(一休：喂喂你要结巴到什么时候呀?不要浪费版面!)，咳咳，各位读者，虽然我刚刚胡侃了一大堆，不过我并没有骗各位读者喔，其实我是个像风一样的男子(跟某陈“小”东的歌绝对没有关系)，正因为我这像风一样到处探索的个性，所以看到了 FF 系列从一代到六代的变化与演进。我想，世界观中，世界本身，也就是冒险所及的领域，游戏的舞台，是最基本的一项设定，例如几乎所有的 RPG 都会有地图的设定，所以我们就先来看看 FF 系列，世界的变化。FF 的世界可以说是一种“多层构造”由一个一个的小世界构成，而随着故事的演进剧情的发展，将会因为种种事件而产生变化，而随着世界与地图的变化，玩家所以进入的冒险场所甚至所能获得的宝物也都会有所改变，也有某些情况下，玩家可以利用各种不同的方法，往来在各个不同的世界中，例如飞空艇或者次元隧道之类的地点。以下，我就为各位讲解一下 FF 一到六代的世界的构造……”(一休：哎，亲爱的巴兹，时间到了。就到这里吧！休息一会儿……)



●一休：“古惑狼 2”这款游戏曾名燥一时，我却未见一人能 100%通关，很遗憾。直到前几天才从一位名叫石建斌的玩友那里得到如何找到那最后的 1%的情报。

条件：每小关的门柱上标有“1”~“25”的数字，以下我以此为第××关……；且上标有(左)钻石、(中)水晶、(右)钻石…；此款游戏中有 25 个水晶石、37 颗白色钻石和 5 颗彩色钻石，以及 5 个隐藏关。全部收集通过，可达到 100%！

主题：(一)最好先收集彩色钻石，从第 1 关的蓝钻石说起，很简单，一个箱子都不破坏，跑到关底即可获得；第二关的红钻石最好从第 7 关的秘道取(以后详述)，不过技术好些也可以直接取得，要用连续技，难度极大。第 10 关的绿钻石在第一条管道叉路的右边路口尽头，有些绿炸药箱在门前，小心翼翼绕过它们，向门里连跳两下……(注意：进去后勿消耗“UP”，否则得不到绿钻)；第 11 关的黄钻石在第二次重过本关时于第一条汽艇出现时倒计时时限内极速冲到关底取得，(注意：最好一进入关内就飞速奔到计时处可获得 1：00 以上的时间)(我每次得到后还余 0:09 秒)

第 20 关的紫钻石于行程中(第一与第二个人面石之间途中)，路右边有一楼梯状的绿箱(不会炸的!)跳上去……?(没了)……进入秘道了!尽头得到紫钻石。

(彩色钻石在某些关内会把你送到隐藏通道，以便于白色钻石的取得)不过这样还不充分!

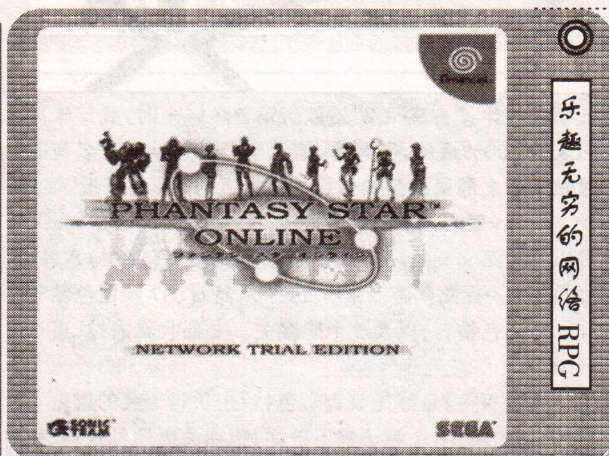
(二)以第 20 关中出现秘道时的情形还有 5 个隐藏关，它们是“2′、7′、14′、26、27”。入口“隐藏”于之前的各关里：●NO.7→2′入口：第一个码头的水中有箱子，直接踏箱跳到右侧的小平台上……?…●NO.13→7′入口：被小狗甩到关底后，回首跳过水中的冰块，到达水中央的平台……?……●NO.15→26 入口：被小狗甩到关底后，返回寻找小狗，见到它后，过去……?…●NO.16→27 入口：第一道圆门过后，面向屏幕反行下水，见一平台上有个洞口，下去，攀网，途中有一定难度(需“RI”键帮助)，尽头处……?……●NO.17→14′入口：本关中有很多吐炸弹的植物，待其伏在地上时，可以跳上去，压碎它，获得很多苹果。其中，叉路后有一条(左侧的)沟中有一平台上有个这种植物，压死它!……?……

以上 5 个隐藏关进入及行程中含有较大的技术和智商难度。



(三)附言：很多关设有“一命不死到达”的骷髅标志平台，结合以上方法，可 100%通关!(石建斌)





乐趣无穷的网络RPG

这是由SEGA的子公司SONIC TEAM制作的一款网络RPG，利用网络你可以和世界各地的玩家一起冒险，一个人是无法完成游戏的所有内容的，所以趁现在还没发售，赶快上网先找个梦幻之友吧！

梦幻之星网络版

PHANTASY STAR ONLINE

DC 厂商:SEGA 类型:RPG 发售日:预定2000年

早在去年九月份，就已经有了《梦幻之星网络版》的相关报道，可是突然又没了消息，本以为会胎死腹中，想不到现在又有了进一步的消息，玩家们这回有福了。



斗恶龙？哇，勇者

系统（SYSTEM）

★这回冒险的主角可不止是一个人喔

《梦幻之星网络版》(《PSO》)的最大特征，就是可以利用网络功能来追求新玩法的作品。在过去的RPG游戏中，独自冒险的模式已在玩家的脑海中根深蒂固，但是在《PSO》里，玩家可以通过上网和别人一起进行冒险，而且还可以进行沟通来互相配合作战，看来又要掀起一股网络风潮了，LET'S GO→

★利用网络寻找伙伴一起冒险



目前预定队伍中最多可以有4人，也就是说玩家可以寻找三个伙伴一起冒险。同时还可以自由地寻找敌人、找寻稀有的道具等，无论要做什么全由玩家自己来控制，不过大家一定要团结一致，朝着相同的目标前进。

★利用聊天的功能来进行彼此的沟通



游戏时当画面上出现交谈的显示讯息时，玩家可以输入文字在画面上显示出来，还可以预先写好之后，然后再选出自己想要说的话。

★做出只属于自己的角色

——使用CHARACTER CREATION

CHARACTER CREATION
FACE
HAIR
COSTUME
SKIN COLOR
PROPORTION
CHARACTER NAME
AUTO
OK

在《PSO》中，玩家所操纵的角色是充满个性的。从脸、发型、服装到体格……都可以作出详细的设定。这回就要向大家介绍以下这个被称之为角色创作系统（CHARACTER CREATION）的详细使用流程。

1）选择脸的长相



首先选择脸。脸的模样也会随种族及职业而变化，似乎都各自有三种类型的样子。

2) 选择发型

在脸之后就要选择可给人不同观感的发型。除了种类丰富之外，颜色也可自由变换。



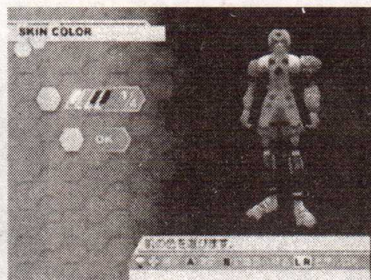
3) 选择服装



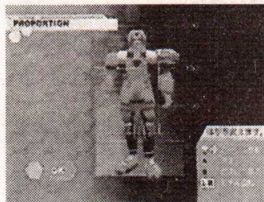
接着要选择的是角色要穿的衣服。穿上不同的服装会带来差别相当大的印象喔！

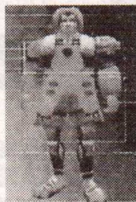
4) 选择肤色

居然连肤色都可自由选择！不过这部份与露出度低的角色没什么太大的关系吧！？



5) 选择身材比例





胖子



瘦子

体型可利用小摇杆来自由变更。表示身高的比例尺会被显示在画面上让玩家当基准。

6) 决定名字

当细部的设定都结束后就要决定名字了！因为要全世界共通，所以只能使用英文字。



★完成了角色之后就朝着冒险之旅出发吧

START▷▷▷

1) 公众厅



当玩家制造好角色、连线上网加入“梦幻之星 DC 网路版”的游戏时，会先抵达的地方就是这个公众厅。世界各地的玩家都会先来此地、寻找可以共同组成队伍的同伴。玩家们可以在这里找其他人聊聊天、也可以互相交换彼此所拥有的道具，当找到志同道合的伙伴时，便可一起组成队伍、出发去冒险了！



使用角色创作系统完成了玩家分身的话、接下来就要开始朝着冒险之旅出发了！因此、从这里开始就要向玩家们介绍在游戏序盘的冒险流程了！玩家首先要做的第一件事、就是得要先找出共同冒险的伙伴才行。之后才能够组成队伍，前往下一个冒险的起点——商业区。在商业区中可以整顿装备、获得情报喔！然后就是这样地展开了冒险之旅。



2) 商业区



在公众厅集结好了队伍后、终于要开始进行冒险了！朝向拉古奥尔行星飞行中的移民船、先锋2号的商业区，而这正是一切冒险的起点。在这个商业区中，除了可为冒险事先做好种种准备外、当然也可从人们那里得到各式各样的情报。此外在这里也会有冒险事件的发生，所以要时时注意此地的情况才行。

3) 控制中心周边

第一个冒险舞台



冒险者们利用从先锋2号被射出的转送装置、顺利地降落在拉古奥尔行星上，一开始的地点是位于控制中心周边的森林地带。而最初的目的则是要对断绝通讯的控制中心周边进行调查。但是、原本应该早一步抵达此地的先锋1号移民船的成员却一个都没现身，只有凶暴化的原生生物们接二连三地袭击而来。从之前先锋1号所传回的报告中，并没有提到有会加害人类的原生生物们存在。在发生了谜样大爆发的拉古奥尔行星上、到底曾经发生过什么样的事呢？当然了，在这种状况下是无法专心协力共同对付敌人、并且解开谜题！



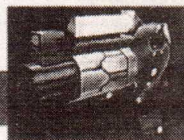
武器（WEAPON）

★介绍游戏序盘可得到的武器



存在于本作中的所有武器，都是由一种被称之为光束粒子的东西所构成。在此先针对序盘时可入手的五种武器做介绍。在这些武器及防具上，都设定有装备的必要参数值。若是玩家的参数值没有超过武器或防具本身的必要参数值时、便无法装备上该项武器或防具了！

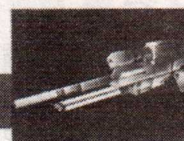
手枪系 HAND GUN





较一般性的近距离专用武器。突击者一开始时装备的武器，可以对单体敌人产生效果。

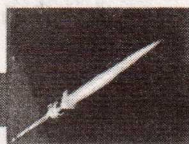
步枪系 RIFLE





攻击力高、射程长的远距离专用武器。不过并无法同时攻击复数的敌人。



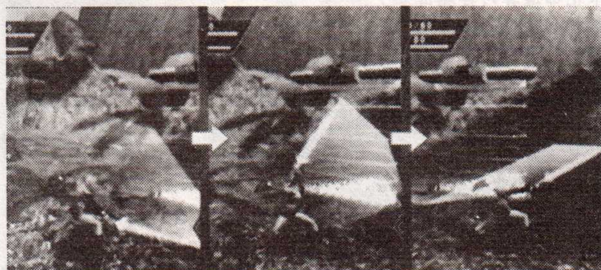


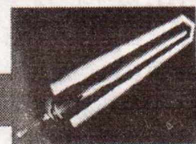
细剑系

SAVER



赏金猎人在一开始装备的细剑系武器，只能够单独给予一个敌人伤害而已



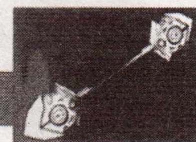


剑系

SWORD



是赏金猎人的专用武器，可同时攻击到在范围圈内的复数敌人。距离与威力都较细剑为高。



杖系

WAND



超能力者专用的杖，可以引出超能力者最大限度的能力。这武器也是一样无法同时攻击复数的敌人。



画面(GRAPHIC)

下面是针对《PSO》的公开画面做的一些个人猜测，并非官方资料，希望“七支剑”不会被贻笑大方。

队伍中的同伴

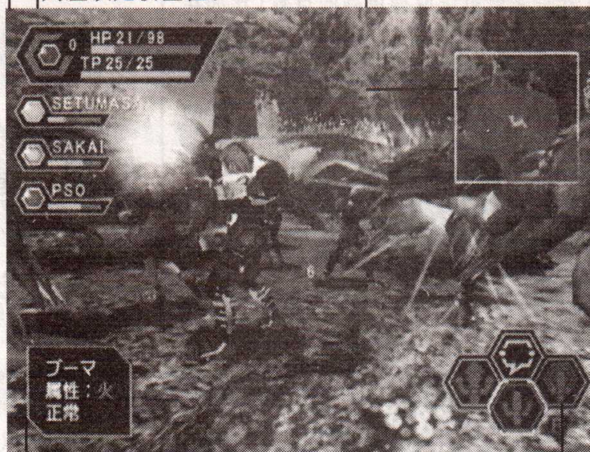
显示出同伴们的名字，以及各人的体力值量表。

即时小地图

可看到周围的地形，以及与同伴之间的位置关系。

自身资料

上段应该是体力，下段则应该是技量值。



敌人的详细情报

有敌人的名字、属性、状态。

各种能力

用来切换攻击、会话等。



有机器人加入战斗吗？



火星撞地球吗？



碧海蓝天 冲破极限

碧海，蓝天，白浪，沙滩···众多的冲浪好手，以被海洋覆盖的地球为舞台，尽情的展现自己的风采！！来吧，到海的怀抱中，去体验冲破海浪的感觉吧！！

惑星冲浪

Surfroid

PS2 厂商:ASCII 类型:SPG
发售日:2000年8月

乘风破浪争做浪上之王

一说到夏天的海上运动，当然首推既紧张刺激又能充分展现自我风采的冲浪运动。ASCII推出的这款游戏正好满足了你驰骋于碧海蓝天之间的愿望。此游戏最具特色的地方就是它美丽的画面，可以将波浪完美逼真地重现出来。与现实世界相同，在复杂多变的气候和环境中，你能够尽情的展现自己的各种技巧。来吧，看看谁是真正的"冲浪之王"！

→ 又是一个精彩的穿浪而过！连身体弯曲的动作和水花都逼真的再现出来了！



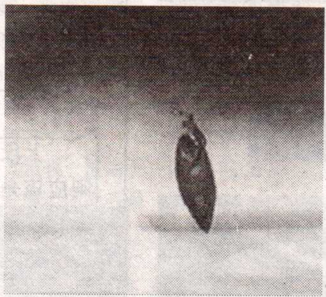


←冲浪高手不都是人类的，这位就是冲浪鲨王卡雷欧斯

多样化的舞台和技巧

在此游戏中，共设计了六个会出现各种波浪的舞台。由于每一种舞台都有其设定好的固定时间，玩家不妨在游戏时边施展技巧边向规定的时间挑战，这样一来就可以取得更高的点数！比如在波浪的顶上改变行进方向的"转换方向"和在空中旋转冲浪板后着水的"跳跃着水"等华丽的技巧，都可以不断的赚取点数！！





↑好好欣赏自己使出的技巧吧!!

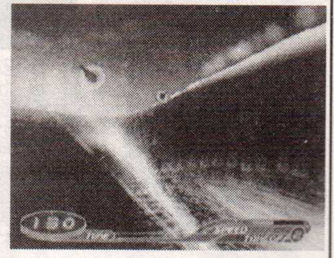
使用"重放"机能反复欣赏自己的冲浪决计吧

游戏为玩家设计了重放的技能，一旦自己所施展的漂亮的冲浪技巧，不但可以好好地观摩，而且更可以加以修正，以便能施展出更高超的技巧

用道具取得更高分

在游戏，当施展出各种华丽的招数时，会有追加更多的点数。而且在游戏时波浪中会出现道具，如果能取得这些道具的话，点数还会有更多的追加！虽然这和舞台的过关没有任何关系。不过对于追求完美的玩家来说，要想获得更高的点数的话，就一定要活用各种本领，并善加利用各种道具！

→当你看到波浪中的道具，一定要拿到！目标是获取高分！



迷你冲浪

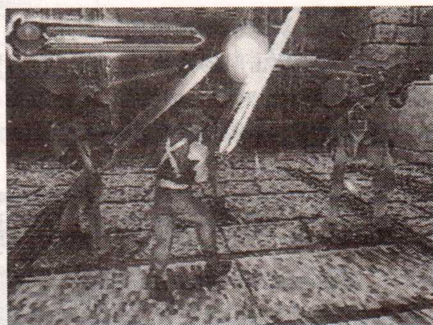
冲浪板型的附属装置"附属冲浪板"是随同游戏一起捆绑发售的。由于此附属装置是安装在控制器上的震动摇杆上的，所以如果玩家用一般的按钮和方向键来操作，是无法真正体会到其中乐趣的，更无法体验到这逼真的感觉。虽然无法体会到从指头所传来的微妙感觉，但玩家还是试着练习操作小型的冲浪板来联系技巧吧！







和我们乘风破浪施展各种华丽的技巧吧！！



古老的遗迹 神奇的魔剑

古老的遗迹，巨大的怪兽，威力无穷的魔剑···拿起它，到神秘的遗迹中去，去找回失踪的伙伴，去解开这一切谜题，去找到那传说中的宝藏！！

魔剑传说

BLADE ARTS

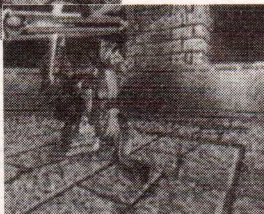
PS 厂商：ENIX 类型：A·AVG 发售日：2000年 秋

以魔剑作为武器，在古文明遗迹内展开冒险

《魔剑传说》是一款在3D构成的遗迹里，用魔剑作为武器展开冒险的动作游戏。本作的角色设计是由以《圣剑传说3》和《超时空之轮》等作品而被大家所熟知的结城信辉担任。除此之外，本作还采用了能使关节处变的圆润的"原创骨骼构造"，以及能够利用复数光源设定来使3D图像做出各种表情的"单点光源"等系统



←↓古老的遗迹中也有巨人在守护着，想通过并不轻松！



↑拿起手中的魔剑去消灭巨大的守卫吧！

STORY

一场发生在新西兰和南美大陆中间的地震，使得还平面上升出现了许多火山性的环礁。但是，在这之中，却存在有非地质因素而浮起的小岛。为了理清临近诸国的领土问题，调查团被派遣了出去，不过在接到发现被怀疑是遗迹的最后报告后，该调查团就失去了消息。为了救出失去音信的第一调查团，于是以考古研究为目的的第二调查团又被派了出去。然而在这个调查团里却发现了宝物猎人"狮堂零"的身影。

《魔剑传说》的角色设计是《超时空之轮》的结城信辉



狮堂零

考古学者，有一个冒险家的父亲。虽然年纪不大，不过却是宝物猎人界里首屈一指的厉害人物。第一调查团的遇难，使得他的实力被看上并进而参与调查的工作。



布里吉特·兰德斯

纯粹的冒险家。和狮堂零不同，她的冒险目的主要是以遗迹、史迹的发现和学术上的研究为主。因为关心人在第一调查团的父亲的安危，所以参加此次的探险队。



伊川伦姆

帮助受伤的狮堂零，并且告知探险队下落的神秘少女。虽然乍看之下会以为是未开发部落的少女，但因为在才出现不久的塞雷姆岛上没有人类，所以她····



中村

以私设特务机关DSON（北美安全调查局的简称）身份出现，在以失去音讯的第一调查团和进行遗迹研究为目的的探险队中，担任保护大家安全的责任。





能够同时和多人作战的爽快游戏！

在本作中，玩家将以古代文明所遗留下来的遗产魔剑作为武器，在遗迹内和守护遗迹的守护者进行战斗。由于敌人不是以一个接一个的方式出现，而是以集团的形式一起出现，因此在游戏的途中玩家可以体验到被敌人包围，以及遭到敌人联手攻击时的紧张感。由于在《魔剑传说》中会出现1人对多人的情形，因此本作导入了使用控制手柄上的小摇杆来进行操作的新系统。

简便实用的操作系统

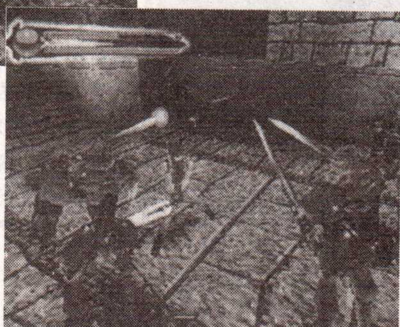
由于在《魔剑传说》中会出现1人同时迎战多个敌人的情况，所以本作导入了使用控制手柄上的小摇杆来进行操作的新系统，其中包括可以快速锁定不同攻击对象的“多目标锁定系统”，以及不论面向哪一边都可以做直觉式操作的“直觉式动作系统”。

多目标锁定系统



←对各个方位的敌人，可以根据当时的状况而改变要锁定的目标。只要将小摇杆往想要攻击的敌人方向按，再按下攻击按钮的话，就可以改变攻击的目标。能产生转身攻击或每次攻击不同的敌人等不同的效果。熟用之后非常方便。

直觉式动作系统



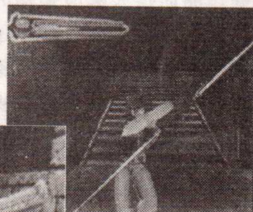
→和玩家角色所面对的方向无关，角色会直接向按钮输入的方向移动。既直接又方便，有些象《合金装备》的操作系统。

5种不同的魔剑和魔法

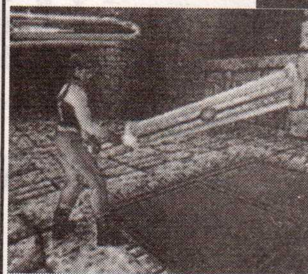
在给魔剑装备上在遗迹内找到的魔法元素“SPHERE”后，魔剑就可变化成5种不同形状的武器。而依剑的种类不同，使出的技和剑的特征（攻击力和速度）就会不同。另外，在为魔剑装备上“SPHERE”后，魔剑还会使出5种不同的魔法。



长剑↑基本的武器。基本上重量较重的剑攻击力会比较好，而较轻的剑挥剑的速度会比较快。



双刃剑→两边都有刀刃的剑。旋转后会使出非常华丽的必杀技



双手剑←需双手握着的大型剑。虽然挥剑的速度很慢，但看样子就知道其破坏力超强。

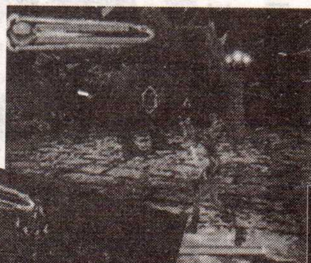
登场的超巨大怪兽

在守护遗迹的守护者中，存在有体积比主角大数十倍的巨大怪兽。虽然这些超巨大怪兽拥有许多的关节，但在“原创骨骼系统”的处理下，它的动作看上去流畅的让玩家难以想象。

恐龙型怪兽 多鲁

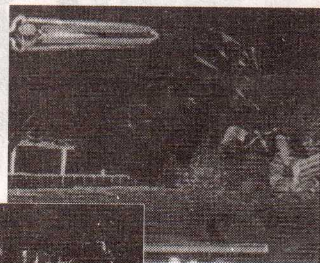


↑有时用巨大的嘴狂咬、有时从口中吐出火焰、有时又用尾巴攻击，多种多样的攻击系于一身

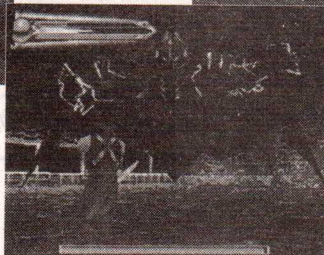


←快跑，要是被这镰刀一样的爪子打到的话····

昆虫型怪兽 盖诺夫二肯



←身体好象也能变成透明的样子，不知道又会使出什么奇怪的招术来



←↑盖诺夫二肯既有像镰刀一样的前足进行攻击，还能利用前足的集气来发射出连续的光球。



菜鸟新闻爆

大的未必是最好的

彩色GAME BOY销量首次超过PS2

菜鸟速递通

射雕英雄传
狙击手
永恒的阿卡迪亚
梦幻之星网络版
惑星冲浪
魔剑传说

菜鸟哈哈哈

菜鸟和他的朋友胖哥

菜鸟作战室

格兰蒂亚II
我的暑假
007明日帝国
追击列车
卡片英雄
神来

菜鸟大技林

菜鸟BAR

菜鸟一点通

菜鸟画廊

ISBN 7-80595-681-2
G · 174　定价：5.50元